Tot.409

《丧尸围城4》地图攻略 +《沙加 猩红恩典》系统详解

游戏机实用技术

UGT·me

—封面故事—

最后的守护者

七年长跑 上田文人与守护者的沉浮录

2017 全面改版

9 档新栏目 闪亮登场

最终幻想15 深度研究

通关不只是旅程的结束 白金不只是等待的终点

如龙6 生命诗篇

攻略：干架带娃两不误 畅游广岛与东京 | 特别企划：喜欢如龙的N个理由

精灵宝可梦 太阳/月亮

阿罗拉全图鉴是怎样"炼"成的

主题栏目：闲话宝可梦 开张

ULTRA CONSOLE GAME

2017.1A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

01>

Gamehalo 特别收录 最上游43期 2016年下半年十大游戏金曲

最后的守护者 游戏黄金眼 | 最终幻想15 游戏黄金眼 | 仁王 早矢仕洋介制作人访谈

Gamehalo高清光盘＋指间方圆 手游别册

初音未来之世界旅行 第1、2、3卷

UCG淘宝商城
优惠预售中

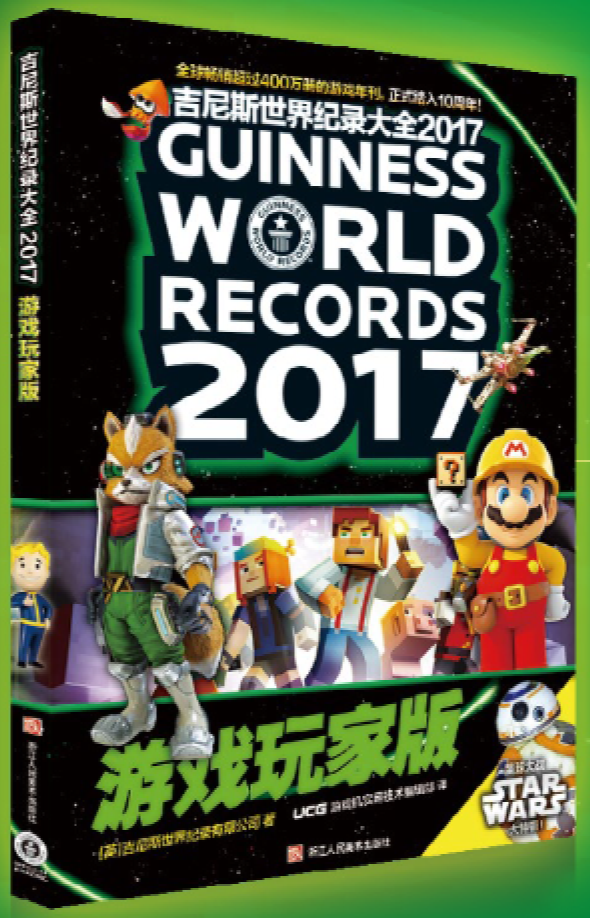
全彩大12开豪华精装硬壳画集，共192页（每卷64页）+特别明信片（全套12张）

国内团队初心社成名系列
获日本版权方正式形象授权
跟随世界第一公主殿下的脚步
一同感受不同国度的风土人情
精美画作配以走心文字
让可爱的虚拟偶像突破次元

原价 ~~68元/册~~ 优惠价 58元/册 +包邮

2017年1月 即将暖心登场

吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版 简体中文版



全彩大16开 216页

全球畅销400万册的玩家年刊
十年创建庞大游戏纪录库
精挑细选的精华以中文呈现
收录上千项全新世界纪录与游戏秘闻
超过20万字的精彩内容 规格全面进化

英国吉尼斯世界纪录官方授权
游戏机实用技术翻译制作

原价 ~~88元~~ 优惠价 79元 +包邮

2017年1月 即将登场

更有双年特惠套餐
只在UCG商城

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2016

大赏火热进行中！最新主机等你赢！

大赏投票地址
www.vgtime.com/uga2016

活动期间

投票开始：2016 年 12 月 15 日
投票截止：2017 年 1 月 8 日
网站投票结果公布：2017 年 1 月 8 日
杂志投票结果公布 :《游戏机实用技术》杂志总第 412 期

投票方式

1. 注册 vgtime.com 会员，于 2017 年 1 月 8 日前，通过指定页面或游戏时光 App 进行投票。
2. 在活动期间，填写并寄回《游戏机实用技术》408 期随刊附送的纸质选票。注：杂志投票权不含在 UCG APP 订阅电子版的用户。

特等奖 PS4 Pro　Xbox One S　Nintendo Switch

3 款主机 任选 1 台。网站投票抽奖 2 名，杂志投票抽奖 1 名，直播参与奖 1 名

一等奖： 雷蛇 黑寡妇蜘蛛终极潜行版 2016 机械键盘
二等奖： 雷蛇 狂蛇 2014 有线游戏鼠标
三等奖：《吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版》、《血源诅咒 官方艺术设定集》（中文版）
直播参与奖： 最新主机以及正版游戏等丰厚大礼！

颁奖直播时间
2017年1月8日
斗鱼直播房间号
65415

TV GAME半月刊
2017.1A

©2016 Sony Interactive Entertainment Inc. All Rights Reserved.

总第 409 期

COVER STAFF
封面用图：最后的守护者
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 1 月 1 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

LV UP
代表改版后的固有栏目

NEW
代表全新登场的栏目

如龙系列最后一篇攻略
你们才做16页？！
前面还有
4页特稿，亲

看完这篇研究
我默默地把
白金后删掉的
FF15又装了回来

老司机带你
从零开始踏入
游戏世界

游见识
PREVIEW & REVIEW

我们不仅有深度
更有独到的
见解与态度

封面故事 NEW
002 少年与巨兽的冒险神话
005 游戏情报站 LV UP
008 新作发售表 LV UP
010 深度视界 NEW
016 黄金眼 LV UP
前线狙击
018 神秘海域 失落的遗产
019 最后生还者2

游技术
NOW PLAYING

特稿
020 横跨三个世代的极道传说
——喜欢《如龙》的N个理由
攻略透解
024 如龙6 生命诗篇
040 冤罪杀机2
046 丧尸围城4
059 软硬兼施SP
特快专递
062 沙加 猩红恩典
研究中心
068 最终幻想15
084 精灵宝可梦 太阳/月亮
092 萌新导航 NEW
095 蒸汽时代 NEW
098 N+应援团

4K显示器选购指南
你们要的来了！

游深度
CULTURES OF GAMER

099 ASAP情报中心 NEW
102 空想科学 NEW
104 岁月拼盘 NEW
106 玩由心生 NEW
108 游戏之最
110 闲话宝可梦 NEW
113 读编往来
117 小编寄语

COVER STORY

《最后的守护者》封面故事

少年与巨兽的冒险神话

自公布后过去了整整7年，上田文人最新作《最后的守护者》（后简称为《守护者》）终于得以在无数玩家的期望中正式面世。继《ICO》、《汪达与巨像》（后简称为《汪达》）这两部口碑上乘的作品之后，本该更早面世的《守护者》却在开发过程中遭遇重重困难，诞生历程可谓是一波三折。而在发售之后，尽管获得大量的赞誉，同时也遭受了无数的非议。作为UCG改版后的第一期“封面故事”，下面就让我们一起来了解一下这部作品吧。

文 古林
美编 anubis

七年长跑，上田文人与《守护者》的沉浮录

《最后的守护者》是这样一款游戏。

它早在2007年就已立项并向社会招募开发人员。后在2009年的E3上首度登场亮相。用“艳惊四座”来形容当时的反响并不为过——在短短的几分钟PV中，玩家能够看到一只栩栩如生的巨大动物与瘦小的少年结伴同行，一起在巨大的遗迹中摸索探险，精致的画面与新颖的概念带来了非同凡响的震撼感。于是在7年前的E3会场上，曾醉心于《ICO》和《汪达》这两部作品的无数海外粉丝发出了震耳欲聋的欢呼——这也是《守护者》真正进入到玩家眼中的瞬间。

此后经历沉寂的一年，官方在2010年的TGS活动上宣布游戏发售日预定在2011年内。想来上田的开发速度一向有律可循，《ICO》4年《汪达》也做了4年 扳指一算，《守护者》也该是那段时间没跑了。然而谁都没想到的是，之后的剧情竟急转直下。在2011年，不光是《守护者》这部作品因“制作上的问题”而直接延得遥遥无期，美国游戏业界情报站Gamasutra还在年底公布了上田文人本人已经离开SCE的消息。

生于1970年的上田文人毕业于大阪艺术大学，并在1997年正式进入SCE工作。尽管多年来他的作品只有《ICO》与《汪达》，但都获得了非常好的口碑，斩获大量奖项。如今《守护者》迟迟不出，制作人又直接离去，这不免让人担忧。面对大量的质疑，上田最终在其个人网站上发表文章，表示自己虽然已经离职，但依旧以外包的形式继续开发《守护者》，从未停止过前进的脚步。

▼早在2009年就已公布的画面之一，当时的Trico身上插有各种不同类型的武器。

▲在最终成品中，基本没有这种利用场景地形去躲避敌人的设计。看来这也是漫长的开发中遗失的要素之一。

▲《汪达》中的巨像极具压迫感，而独特的“变形碰撞”技术也让战斗惊心动魄。

之后便是看似没有终点的等待，途中还充满了不安的变数。SCE 总裁吉田修平在 2012 年就本作的延期问题向全世界玩家道歉，并明言游戏恐怕还远不到可以发售的地步。到了 2013 年，大众甚至从 SCEA 的 Jack Tretton 口中直接得到游戏已中断开发、“胎死腹中”的说法，最后还是上田文人亲自出面表示开发仍在继续，才总算是平复了风波。

显而易见的是，不论此中实情为何，《守护者》岌岌可危的事实都已经被官方直接摆在了台面上。许多人从满心的期待转化为深深的失望，不再抱有幻想。“今天大鹫出了吗？”成了玩家间一句茶余饭后的调笑，甚至与更早公布的《FFV13》并肩成为多年来的“跳票双雄”。

终于在 2014 年，在各方技术支持的帮助下，《守护者》的开发得以进入新的阶段。同年夏季，上田设立了工作室 gen DESIGN 并招募了大量的技术人员。苦候多年的玩家总算是看到了一线曙光。最终在 2015 年的 E3，仿佛是刻意与 6 年前的盛况做个首尾呼应，SCE 官方公开了《守护者》的最新 PV，宣布本作直接登陆 PS4 平台，预定于 2016 年内发售。在新的 PV 中，我们已经找不到当年诸如“多样化的武器设定、大型场景机关”等要素，但“少年与巨兽的羁绊与冒险”依旧是本作的核心主题。

至此，七年的长跑终于看到了终点。E3 2016 上，《守护者》的发售日正式确定为 10 月 25 日。不幸的是长达 5 年的跳票习惯再度出现，游戏以“进一步修正游戏”为由又往后延了 6 个星期。但对于等待多年的玩家来说，这点时间也就算不上什么了。12 月 6 日，游戏“如期发售”，这个少年与巨兽的神话也真正地揭开神秘面纱，完整地呈现在玩家面前。

尽管有着那么漫长的制作周期，《守护者》却与它的两位前辈一样，并不是什么 3A 大作。一如既往的，它也只是一部给玩家带来奇妙体验的特殊作品，充满了“上田式”的独特风味。

后据上田本人回忆，《守护者》的构思早在《汪达》开发结束后就已开始，距离实际发售也有将近 10 年的时间了。打从一开始，他们就十分注重于 Trico 这一生物的真实性，为了在游戏中打造出让人信服的神奇生物，开始重视细节与影像的演出方式。

但在他的预期中，《守护者》的开发时间可要短得多了。毕竟《ICO》的无 UI 画面、AI 自然反应系统以及《汪达》那种在移动巨物上行动的“变形碰撞”技术都是现成的。也许是经验不足与前期准备不充分的问题，他们满怀希望地开始了《守护者》的制作，而最终的结果，大家也都心知肚明。恐怕所有人都没有料到，这个打算“缩短技术开发时间”的游戏却经历了最为漫长的制作周期，机能与技术方面的限制导致他们举步维艰，不得不在动荡与妥协中艰难地前进。

让人尤为遗憾的是，《守护者》的缺点是非常明显的，甚至严重影响了游戏的体验。先不说能够在 PS4 Pro 上缓解的掉帧与拖慢，早在《ICO》就已经让无数人诟病的“视角问题”居然在这部作品中进一步放大，运镜造成的画面混乱让人头晕目眩。另一方面，仿真得“太过分”的男孩动作也使操作变得蹩脚且不便，需要不少时间才能适应。但幸运的是，除了这些显而易见的问题，《守护者》在其他方面依旧有着不俗的表现。

真真假假，现实和奇幻，巧妙的融合与引导

绝大部分游戏都可以称之为“具有真实感的非现实主义”，而在《守护者》中，这一特色集中体现在 Trico 这只巨型生物上。它的 AI 无比仿真，活灵活现得让人叹服，真实到难以想象其中究竟倾注了多少心血。Trico 融合了猫、狗以及鸟类的特征，一举一动栩栩如生，甚至可以勾起动物爱好者的无限回忆。至于它在游戏中究竟是愚钝还是充满灵性，那就只能取决于玩家自己的亲身体会了。

像这种将现实与奇幻巧妙融合在一起的特点，也体现在了背景与故事的设计上。游戏的舞台是一个在平原上拔地而起的圆桶巢穴，里头耸立着神殿与石塔等原始的建筑物，让人下意识就将舞台与“古代文明遗迹”联想到一起，以此将玩家拉入到一个充满时代感的世界观中。随着探索的深入，故事逐渐明朗，深不可测的高等文明、被控制

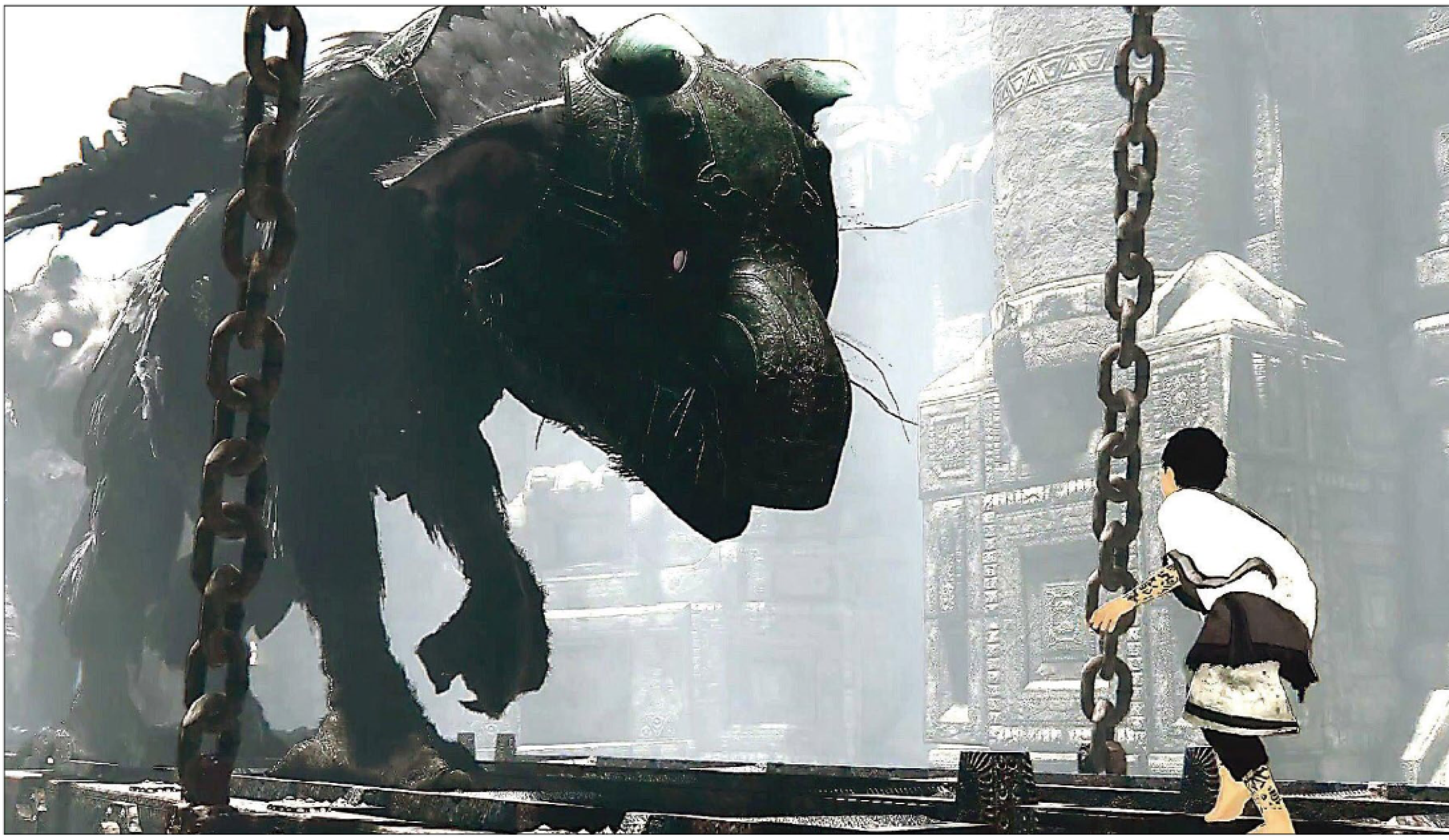
▲化为断壁残垣的神秘建筑与大自然的茵茵绿色融为一体。

经历了漫长的七年，
他们的游戏终将指向何方——

的无数大鹫与自循环的核心系统又带有魔幻的色彩，引人深思。游戏的结局给玩家留下了无限的遐想空间，让人忍不住去思考巨鹰巢穴、白色巨塔与神秘文明的关系，思考 Trico 与小男孩的未来，甚至是思考喂食用的“圆桶”里到底是什么。韵味悠长的故事长久地占据玩家的大脑，把游戏中的一切都放在了心上。

“上田三部曲”都擅长以漫长的引导去让玩家产生代入感。像是少年与少女默契无间地相互配合，突破古堡的重重机关，又或是在苍茫的土地之上，一人一马孤独地踏上讨伐巨像的无望之旅。而这三部作品又有一个共同的特点，它们都在结局部分融入了简单的操作，让玩家亲手去迎来终结，使得代入感与感情的爆发攀至顶峰。《ICO》在动听的主题曲后独自转醒，却不知该往何处去的茫然与失落 ;《汪达》中徒劳地挣扎，终究无力回天的不甘与绝望 ;《守护者》则是面临绝境之时，不得不亲口让 Trico 离开的痛惜与矛盾。

这些生动的心情都将残留在玩家的心中，难以磨灭。



褒贬不一，日新月异物是人非，终不复往昔

帧数、操作与视角方面的明显缺陷，栩栩如生的动物 AI 与催人泪下的动人故事——就《守护者》的综合素质来看，本作会出现两极分化的评价也就不是什么难以想象的事了。幸运的是，还是有不少玩家与业界人士承认了这部作品的独特之处。只是不知这些赞誉能否成为上田式游戏“续命”的关键。经历了叫好不叫座的 PS2 时代，又在《守护者》的开发中受到重挫，最终从 SCE 黯然离去。归根结底，在现如今的家用机游戏世界中，这种慢工出细活的制作理念与独具一格的小众向风格也许早已“过时”。结束《守护者》的项目后能否再找到新的出路，恐怕将是 gen DESIGN 面临的一大难关。

上田在访谈中曾提及，“希望今后能继续制作自己想玩的游戏”，甚至“已经有几个关于第 4 部作品的想法”。而早在 2014 年 gen DESIGN 工作室官网公开之时，我们就能在页面中找到一张标有“And more”文字的图片。在与 Logo 重叠的模糊画面上，右侧的“人形机械”铅笔稿隐约可见。这会不会与第 4 部作品有所联系？我们不得而知，甚至不知道这位总是特立独行的制作人及其工作室要到何时，才会再度出现在公众的面前。

“上田式”的空灵童话能否延续？答案未可知。

回想上田文人及其小组在这十数年间带来的三部作品，我们总能从中发掘出撼动人心的温暖与希望。有断角少年在耀眼的白沙上奋力地奔跑，碧海蓝天之下，波浪正徐徐拍打着某道纤细的倩影 ;也有经历了痛苦而无望的挣扎与覆灭之后，柔美的少女睁开双眼，从干涸的水池中抱起了正在哭闹的婴儿 ;又或者是多年之后，长大成人的男子高举光镜，带着他的思念穿透云层，直达遥远遗迹下的幽暗巢穴……这些结局总是意味深长，也总让玩家心存念想——

沧海桑田，终有一日再相见。

▲“And more”图片的右侧暗部有大半幅描绘了“人形机械”的铅笔草稿图 ,引人遐想。

TOPIC

坚守不易《大众软件》开始年末合刊众筹

将在 2017 年进入休刊状态

12 月 7 日，《大众软件》在摩点网上发起了一项众筹活动，参与者可以在支持 12 元或更多后获得一本《大众软件》的 2016 年 11&12 月合刊（总第 494 期），刊物内页会附带编辑签名。根据众筹页面的描述，之所以在此次选择进行众筹，主要是因为线下销售渠道的不断萎缩，造成了许多读者无法正常购买到杂志，所以《大众软件》才选择通过这种方式确保每一名读者都能够以平价收藏到这本具有纪念意义的刊物。页面中《大众软件》官方公布的众筹经费用途中显示，参与者的众筹金额多数会用在邮递方面，而根据编辑们的说法，他们每多发出一本杂志，反而需要贴补更多的邮费。此次众筹发起之后，截至 12 月 23 日早些时候，已经有五万多名参与者支持了该项目，募集资金也接近 80 万元。值得一提的是，本次众筹成功的限额设定其实非常低，只需要完成 6000 元的额度就可以顺利完成众筹。而在众多参与者的支持之下，此次众筹到的金额超过了最低达成目标的一百多倍，可见《大众软件》在读者群体中依旧有着极高的号召力。

对于纸媒这种传统媒体而言，如今用户需求的变化以及市场的进步，已经让这一传统媒体行业的运营更加困难。而且对于《大众软件》而言，因为其下属于“中国科学技术协会”（《大众软件》的主办方），所以《大众软件》的整体构成相比其他纸媒也更加复杂。《大众软件》自 1995 年创刊以来，最初凭借专业精彩的内容获得了巨大的成功，最辉煌的时期，其单期发行量曾达到三十多万册，月发行纪录过 70 万册。

经过了一段辉煌的时光后，在时代的变迁之下，《大众软件》的体制问题严重拖累杂志的正常发展。最初，《大众软件》创刊时的启动资金由 IDG（美国国际数据集团 中国 有限公司）下属的“前导软件”所投资，但是前导软件在 2003 年因为经营不善而倒闭，于是《大众软件》被主办方交由“ 晶合四通 ”和中国科技情报学会管理，且每年需要为刊号使用权的问题缴纳 73 万元的管理费用。不过实际上即便如此，在 2012 年时扣除掉这个管理费后，《大众软件》也仅有十多万元的亏损，也就是说其实刊物本身还是有着不错的盈利能力。不过在随后的一年内，《大众软件》的年亏损持续增加最终超过 40 万元，无奈之下的《大众软件》原本打算通过融资的方式摆脱困境，却又因为主办方因为担心所谓“国有资产流失”而被迫叫停，最终回天乏力的《大众软件》出现巨大的内部人士变动，仅有少数编辑选择留守，与《大众软件》一起撑过了 2013 年的最后时光后宣布休刊。2014 年，寻求重生的《大众软件》选择和另外一本刊物《 e-play 电脑游戏新干线 》合并改为月刊发行，不过已经再难重现往日的辉煌。

此次众筹活动开始后，《大众软件》方面的编辑也在网络媒体上说到 ：相信纸媒不会死去，只是《大众软件》错过了变革的时机。作为纸媒同行的我们，对于《大众软件》此次选择休刊同样觉得十分惋惜，希望他们可以尽快摆脱困境，重新回到各位玩家朋友身边 不要让 UCG 成为游戏产业纸媒“最后的守护者”。

业界声音
THE VOICE

与索尼合作是一个无比正确的决定，如果我们一直保持独立工作室的身分的话，显然是无法完成现在的成绩的，也不会打造出那些游戏。

JASON RUBIN
顽皮狗联合创始人

顽皮狗的联合创始人 Jason Rubin 在接受采访时谈到了当年被索尼收购的事情，他认为正是索尼多年来为他们提供了充足的资源，顽皮狗才有机会在《古惑狼》和《杰克与达斯特》之后，打造出《神秘海域》以及《最后生还者》这两个经典 IP。Rubin 强调说，玩家看到一款成功的作品时，很少会意识到正是因为有着足够的预算支持，最终成品才能被打造得更加出色，顽皮狗的成功也是建立在这样的支持之下。

独占结束 保时捷将退出《极品飞车》阵营

早在 2000 年，EA 在自家的知名竞速游戏《极品飞车 保时捷之旅》发行时，与保时捷签下了一份多年独占协议，此后就一直独享保时捷系列的各项车辆授权。不过在签下这份协议后，EA 和保时捷之间的合作并不算紧密，在漫长的《极品飞车》系列历史中，仅有三部作品以保时捷品牌作为封面车辆，而且在系列的车库列表中，保时捷品牌的车辆收录也从来不是最多的。同时，随着近年来《极品飞车》的品牌影响力逐渐降低，保时捷当年签下的这份独占协议显然已经成为了一种负累。就在近期保时捷娱乐部门主管接受采访时，他就提到今年与 EA 的独占协议结束后将不会再次续约，当然 EA 方面也是也是同样的态度，因为就这份独占协议所能创造的价值而言，确实已经不存在续约的意义。

当然，在协议期间内，其实保时捷也并非完全没有登录过其他作品，例如"《极限竞速》系列"就曾多次通过交叉授权的方式在作品中加入保时捷品牌的车辆。而身为保时捷官方驾驶模拟器制作方的开发商 Kunos 所打造的《神力科莎》中也收录有保时捷的车辆。不过，在这份独占协议结束后，德国著名的独立跑车制造商 RUF 就比较尴尬了，因为其车辆的车壳使用的是无标的保时捷车身，所以在类似《驾驶俱乐部》这样的竞速游戏中，就时常使用 RUF 的车辆代替保时捷。

CALENDAR
周·游记
2016.12
Dec

星期五
09

●维旺迪继续增持育碧股票，其拥有的股权目前以增加至 25.15%，同时维旺迪官方发声表示：希望希望能够和育碧建立卓有成效的合作关系。

●法国独立游戏开发商 Any Arts Production 公布名为《天堂的季节》的动作冒险新作，并确定将在 Nintendo Switch 主机独占发行。

星期六
10

●《以撒的结合》第二弹 DLC《胎衣 +》确定于 2017 年 1 月 3 日登陆 Steam，主机版将在春季内配信。

■《天堂的季节》概念图。

星期日
11

●育碧公布《幽灵行动 荒野》地图规模，称游戏的地图将划分为 21 个区域，对玻利维亚这一南美洲的内陆国度进行微缩还原（实际国土面积 1098581 平方公里）。同时为了增加游戏的真实感，制作组制作了 11 种不同的生态系统，通过气候、地貌等特征来构建一个完成的生态系统。

星期一
12

●任天堂公布大阪主题乐园名称为"超级任天堂世界"，传言乐园或将于 2020 年东京奥运会前投入运营。

星期二
13

●任天堂官方宣布，为了宣传自家的最新主机 NS，他们将于北京时间 2017 年 1 月 13 日中午 12 点举办"Nitendo Switch Presentation 2017"发布会，届时关于 NS 主机的发售日、售价、游戏阵容等详细情报都将得到公布。

星期三
14

●《守望先锋》更新 1.6.0.2 补丁，增加全新节日活动"雪国仙境"。

●《GTA V》更新"进出口大亨"线上内容扩展包。

星期四
15

●《荣耀战魂》的游戏总监 Damien Kieken 确认，本作发售后所有的后续地图和与游戏模式相关的 DLC 内容都将为玩家免费配信。不过，育碧也同时确认本作将和《全境封锁》一样，只能在全程联网的情况下运行。

CALENDAR
周·游记
2016.12
Dec

星期五

16

●任天堂本社首款手游作品《超级马里奥 Run》正式上架 App Store，首日下载量达到 500 万（四日内突破 4000 万），游戏内置繁体中文，不过国服玩家暂时无缘下载。

星期六

17

● Square Enix 在 Jump Festa 2016 展会上放出了《勇者斗恶龙 11》的开场动画，影像中出现多个此前尚未公布过的角色。

● 同样在 Jump Festa 2016 展会上，光荣正式公布了《真·三国无双 8》，并确认游戏将采用开放性世界设计。

星期日

18

●研究调查显示仅有 4% 的玩家选择买断《超级马里奥 Run》的全部内容，游戏首日营收仅 400 万美元。而因为强制在线以及难度等问题，市场研究机构 SuperData 大幅降低了对本作首月营收的预期。

星期一

19

●《生化危机 7》在 Steam 平台放出了游戏的体验 Demo，版本则对应为之前更新的决定版。而在这个试玩版上线一周后，PC 端的用户就通过解析此试玩的游戏文件获得了《生化危机 7》的大量未公开情报。

星期二

20

● ATLUS 宣布将打造全新 IP，新作由公司内新成立的团队“Studio Zero”负责，此团队内将会汇聚桥野桂（监督）、副岛成记（人设）、目黑将司（作曲）等多位“《女神异闻录》系列”中的实力制作人。

● Play-Asia 放出消息，《女神异闻录 5》中文版发售日已确定为 2017 年 3 月 24 日（实际为 3 月 25 日）。

星期三

21

●《精灵宝可梦 GO》官方公布了一组趣味数据，全球玩家因为游玩本作而行走了 87 亿公里路程（可绕地球 20 万圈），共捕获宝可梦 880 亿只（平均每天 5.33 亿只）。

星期四

22

●宇多田光的经纪人确定她仍将为《王国之心Ⅲ》制作音乐。

●《全境封锁》“求生”DLC 正式登陆 PS4 主机。

●《尼尔 人造人》试玩版上线，玩家反响极佳。

CRYTEK 存亡危机 关闭五家国家工作室

凭借 CryEngine 引擎的强大性能，Crytek 曾经在游戏界中可以称得上是画面技术方面的领军企业。不过这家公司近来在财务方面，却出现了巨大的负面问题。在今年的早些时候，曾有 Crytek 员工在社交媒体上抱怨他们的工资无法按时发放。在过去半年左右的时间内，他们薪金的到账时间总会延后半个月甚至更久。后来因为拖欠工资问题的加剧，甚至有 Crytek 的在职员工主动联系游戏媒体 Polygon，向他们爆料称自己已经有两个月没有收到过工资了。在这些员工曝出的信息中提到，Crytek 的创始人 Yerli 三兄弟虽然曾为了此事在公司中开过一次大型会议，不过除了口头上承诺问题已经解决外，并没有拿出什么行之有效的解决办法。而这次欠薪的现象也绝非某些分部的个例。网络上几乎全球各地的 Crytek 员工都在抱怨自己的工资遭到了拖欠。

而因为财务上的巨大危机，就在本月末，Crytek 官方宣布他们将关闭旗下的五间国际工作室，被关闭的分别是位于布达佩斯、索菲亚、伊斯坦布尔、首尔以及上海的这五间国际工作室。在此之后，Crytek 将仅保留德国法兰克福的公司总部，以及乌克兰的基辅工作室。Crytek 官方表示，今后他们会将把精力集中在这剩余的两家工作室上面，而被关闭分部工作人员的后续安置问题，他们也将会积极跟进落实。

业界声音 THE VOICE

因为团队里面确实有很多《黑暗之魂》的粉丝，所以可能确实导致两款作品出现了一些相似，但我们是抱着尊敬的心态在工作，并希望打造出一款优秀的游戏。

早矢仕洋介
《仁王》监督

《仁王》的监督早矢仕洋介在采访中回答了关于游戏和《黑暗之魂》有些相似的问题，首先他对《黑暗之魂》表达了自己的敬意，不过他也表示虽然作为诛死游戏，两款作品难免存在着一些相似之处，不过无论是玩法操作还是游戏内容上，《仁王》都打造出了自己的特色。另外，关于游戏难度方面，早矢仕洋介也表示游戏会想办法提供一些方式帮助苦手玩家通关游戏，不过游戏难度方面不会再进一步妥协。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

新的一年来临，发售表板块全面升级。更加丰富全面的信息统计，更加简洁详细的版式设计，最新游戏发售讯息一览无遗，为各位带来更为优质的阅读体验。

本表所收录的游戏发售时间为

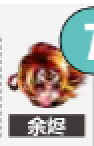
2016.12.28—2017.05.25

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

发售日期	对应机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
①29	②PS4 / XONE	③最终幻想15	④Final Fantasy XV	⑤Square Enix	⑥349人民币	角色扮演	中文版	15岁

攻略预定



⑦余烬

⑧在经历了多年的等待之后，这部有生之年的作品终于要正式发售了，最正统的《最终幻想》即将来袭！本作提供了一个庞大的沙箱世界，玩家们可以一边驾驶汽车一边听着音乐在这一世界中尽情冒险。除了自由的玩法外，本作的剧情同样值得期待。本作的故事发生在一个机械与魔法共存的世界，主人公诺克提斯王子的国家已经沦陷，他与三位同伴一起踏上了复国的征程，等待四人的将会是怎样的史诗冒险？在本作正式发售前，SE 已推出了和本作密切相关的五集动画短片与一部电影，各位玩家不妨先看一看动画与电影预热吧。

发售推荐

①发售日期 ②对应机种 ③本刊译名 ④官方名称 ⑤发行公司 ⑥预计售价 ⑦强推小编 ⑧热游介绍

2017年1月

日期	机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
12	PS4 / PSV	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	368/328港币	角色扮演	中文版	12岁
12	PS4 / PSV	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	7400/6400日元	文字冒险	日版	17岁
12	PS4	王国之心HD 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	6800日元	动作角色扮演	日版	未定
12	PS4	女子高中生 僵尸猎人	SG/ZH School Girl/Zombie Hunter	D3 PUBLISHER	6980日元	动作	日版	17岁
18	PS4	重力异想世界2	Gravity Rush 2	SIE	398港币	动作	中文版	15岁
19	PS4	万物诞生之日	Birthdays the Beginning	NIS America	5800日元	模拟养成	日版	3岁
19	PS4 / PSV	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	468港币/428港币	策略角色扮演	中文版	15岁
19	PS4 / XONE	生化危机7	Resident Evil 7：Bioharzard	Capcom	398港币	动作冒险	中文版	17岁
24	PS4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 慕留人传	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム4 ROAD TO BORUTO	BNEI	142港币	动作	中文版	DLC
26	PSV	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	6800日元	动作	日版	15岁
29	PS4	轩辕剑外传 穹之扉	轩辕剑外传 穹之扉	Softstar	233港币	角色扮演	中文版	未定

2017年2月

日期	机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
9	PS4	四女神Online 网络次元海王星	四女神オンライン CYBER DIMENSION NEPTUNE	Compile Heart	7776日元	动作角色扮演	日版	15岁
9	PS4	仁王	NIOH	Koei Tecmo	428港币	动作	中文版	17岁
9	PS4	数码宝贝世界 next 0rder	デジモンワールド -next 0rder-	BNEI	未定	角色扮演	中文版	6岁
14	PS4 / XONE	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	468港币	动作	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	狙击精英4	Sniper Elite 4	Rebellion	59.99美元	动作射击	美版	17岁
21	PS4	伊苏 起源	Ys Origin	Falcom	未定	角色扮演	日版	15岁
21	XONE	光环战争2	Halo Wars 2	Microsoft	199人民币	即时战略	中文版	12岁
23	PS4	魔女与百骑兵2	魔女と百騎兵2	日本一	7200日元	策略角色扮演	日版	15岁
23	PS4 / PSV	超级机器人大战V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	8600/7600日元	策略角色扮演	日版	15岁
23	PS4	尼尔 人造人	NieR：Automata	Square Enix	7800日元	动作	日版	17岁
28	PS4	地平线 期待黎明	Horizon：Zero Dawn	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

2017年3月

日期	机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
2	PS4 / PSV	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	7800/6800日元	动作	日版	未定
7	PS4 / XONE	幽灵行动 荒野	Tom Clancy’s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	468港币	动作射击	中文版	未定
16	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	6980日元	动作射击	日版	17岁
16	PS4 / PSV	加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワールドVSソードアート・オンライン千年の黄昏	BNEI	7800/6800日元	动作角色扮演	中文版	未定
18	3DS	怪物猎人××	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	5800日元	动作	日版	15岁
23	PSV	枪枪小妖精	ガンガンピクシーズ	Compile Heart	7344日元	动作射击	日版	未定
24	PS4	女神异闻录5	ペルソナ5	Atlus	468港币	角色扮演	中文版	未定
30	PS4 / PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	7800/6800日元	角色扮演	日版	未定
31	PS4 / XONE	杀手47	HITMAN	Square Enix	59.99美元	动作冒险	美版	17岁

2017年4月

日期	机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / XONE	狙击手 幽灵战士3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	59.99美元	主视角射击	美版	未定
7	PS4 / XONE	子弹风暴 全歼版	Bulletstorm: Full Clip Edition	People Can Fly	未定	主视角射击	美版	未定

2017年5月

日期	机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
25	PS4	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	中文版	12岁

2017年内

日期	机种	本刊译名	官方名称	发行公司	预计售价	类型	版本	分级
春	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	6800日元	角色扮演	中文版	未定
春	PS4	灾厄 陨落	マリシアス フォールン	ALVION	未定	动作	日版	12岁
春	PS4	重力异想世界2 时光方舟——瑞雯的抉择	Gravity Rush 2——The Ark of Time-Raven's Choice	SIE	免费	动作	中文版	DLC
春	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
春	PS4 / XONE	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	59.99美元	角色扮演	美版	未定
春	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN7	BNEI	未定	格斗	中文版	未定
春	PS4 / XONE / NS	乐高城市 卧底	LEGO City Undercover	Warner Bros	未定	动作冒险	美版	未定
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の轨迹III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁
秋	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作射击	中文版	未定
年内	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	SQUARE ENIX	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	皇牌空战7	Ace Combat 7	BNEI	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	39.99美元	平台动作	美版	未定

时间	机种	游戏名	厂商 / 预计售价	类型	版本	备注
年内	PS4	二之国II 重生王国 Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	■Level-5 ■预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 地球防衛軍5	■D3 Publisher ■预计售价：未定	射击	日版	未定
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产 UNCHARTED:The Lost Legacy	■SIE ■预计售价：未定	动作冒险	中文版	DLC
年内	PS4	最终幻想XII 黄道纪元 Final Fantasy XII The Zodiac Age	■Square Enix ■预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	DJMAX 致敬 DJMAX RESPECT	■NEOWIZ GAMES ■预计售价：未定	音乐	中文版	未定
年内	PS4 XONE	巫师之昆特牌 Gwent：The Witcher Card Game	■CD Projekt ■预计售价：免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 XONE	漫威英雄对Capcom 无限 Marvel vs. Capcom：Infinite	■Capcom ■预计售价：未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 XONE	潜龙谍影 生存 Metal Gear Survive	■Konami ■预计售价：未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III Kingdom Hearts III	■Square Enix ■预计售价：未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	塞尔达传说 荒野之息 ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド	■Nintendo ■预计售价：未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	天堂的季节 Seasons of Heaven	■Nintendo ■预计售价：未定	冒险	日版	未定

新游速报

灾厄 陨落
マリシアス フォールン

■机种：PS4
■类型：动作
■发行商： ALVION
■发售日期：2017年春

本作原为PS3上的一款下载游戏，后在PSV上推出了名为《灾厄 重生》的加强版，玩家需要在一个特定的场景中利用能变换形状的特殊武器对抗源源不断的敌人和强大的BOSS。本作为《灾厄 重生》的加强版，在保留《灾厄》和《灾厄 重生》的游戏内容同时加入全新的场景、武器、敌人和剧情。新章节的名字为“终焉篇”，而玩家将会增加名为“镰”的新武器形态。

天堂的季节
Seasons of Heaven

■机种：NS
■类型：动作冒险
■发行商： Any Arts Production
■发售日期：未定

本作改编自法国作家Nicolas Augusto所著的同名小说，讲述了经历了“大净化”后幸存下来的人类如何在大自然中求生的故事。本作的主角将会是患有亚斯伯格症（其特征为社交困难）的小男孩Yann和他的斗牛犬Ani。

冲浪世界系列赛
Surf World Series

■机种：PS4/XOne
■类型：体育
■发行商： AClimax Studios
■发售日期：未定

市面上难得一见的以冲浪为题材的体育类游戏，玩家在本作中将能在世界知名的冲浪圣地，诸如夏威夷、澳大利亚、威美亚海湾等地点进行冲浪，其中有多达45个不同的挑战任务供玩家选择。本作同时还对应最大人数为15人的在线对战。

真·三国无双8
真·三國無雙8

■机种：未定
■类型：动作
■发行商： Koei Tecmo
■发售日期：未定

时隔三年“《真·三国无双》系列”的最新作《真·三国无双8》终于在近日公布，但暂时公布的情报有限。本作最大的变化是将会是一款开放世界游戏，同时将会增加新的武将。首先公布的新武将为周仓，他同时也会在2017年3月2日发售的《全明星无双》中先行登场。

中文盛世

中文版发售日疑确认
女神异闻录5
ペルソナ5

■机种：PS4
■类型：角色扮演
■发行商： Atlus
■发售日期：2017年3月24日

《女神异闻录5》可谓是2016年度最为火热的角色扮演游戏，无论是媒体还是玩家都给予了相当高的评价。不过由于语言问题，许多对于日文苦手的玩家迟迟没有入手。近日，有亚洲渠道商公布出中文版《女神异闻录5》的具体发售日期，定于2017年3月24日，对于苦等中文版的玩家实属一个好消息。虽消息不是来自官方渠道，但鉴于该渠道商以往中文版游戏发售日期准确率较高，大概不久后官方就会发布声明，进一步确认发售日的具体时间。

UCG淘宝商城
《女神异闻录5》中文版
优惠预售中

深度视界 Deep Mind

有深度的业界解读·有态度的独家观点

拯救消失中的游戏

曾经的经典之作正在消失，甚至存在过的痕迹也将被抹去

多年来由于游戏资料的保存问题一直被忽视，各种卡带烂在了仓库里，游戏公司随手扔掉了他们永远不会再用的 DEMO，还有一些小众的游戏早就被遗忘。有些游戏正在被抹去曾经存在过的痕迹，他们将永远消失。

消失的介质

对游戏的保存来说，最大的威胁是实体存储媒介的老化损坏。随着时间的流逝，游戏数据随之烟消云散。游戏卡带中的固态媒介在断电后就无法保存数据，这些卡带里的电池理论上最长能坚持 15 年。当你将它重新启动，会发现存档数据早就没了，而这还算不上什么，保存数据和代码的 EPROM 也终究会损坏，最终这些游戏将无法运行。

软盘、硬盘等磁质媒介也无法保存太久，早些年的游戏软件，如果数据没有被复制转移的话，到现在可能都已经永远地丢失了数据。

Andrew Borman 是游戏历史学家，主要研究历史上未完成的各种游戏。最近他刚刚发现了《迪迪金刚赛车》的续作样本，当年也是一个未完成的项目。他表示，90 年代中期流行的 CD、DVD 等媒介，如今已处于腐化的边缘。“如果我们继续犹豫不决，以后将再也没有东西可以保存了。” Borman 说。

那些被遗忘的游戏碟与卡带，可能包含了重要的游戏历史。他们见证了当时的游戏如何制作，以及由谁制作。一些彻底消失的游戏，让人无法完整了解游戏类型的进化。空气中的灰尘与亮光会逐渐摧毁电路板与 EPROM，空气中的水分会逐渐侵蚀磁媒介。虽然有一些 ROM 网站直接拷贝了大量游戏，但并未将原版游戏保存下来。大批游戏的源代码已彻底消失。

丢失的历史

比如命运多舛的 N64 版《Mother3》，虽然该作在 2006 年推出了 GBA 版，但与 1999 年任天堂在日本 Space World 展会上提供的 N64 试玩版并不相同，该版本后来已消失无踪。游戏历史学家 Frank Cifaldi 说 ：“这种在历史上有重要意义的作品，可以让我们了解一款杰作的开发过程中所经历的过程，但它已永远丢失了。”

另外一个很好的例子是《最终幻想 VII》。该作的开发工作从 1994 年初就开始了，当时是以 SFC 为目标平台。鲜为人知的是，当时的策划案中，游戏背景是现代纽约。在《最终幻想 25 周年 Ultimania》纪念画集中，可以看到一张当时的游戏概念图。这是该项目存在过的惟一实体证明。

如果当时的测试版本与素材保留下来的话，玩家可以对这款有重要历史意义的作品有更深的了解，可惜这段历史已基本丢失了，大部分玩家只知道最后发售的零售版。“开发者们总是把那些东西扔掉，” Borman 说，“多年的工作在项目被取消后就丢掉了。”

实际上，游戏开发商不仅没有保存游戏的意识，更是对保存游戏的民间组织采取了敌对措施。美国娱乐软件协会 ESA 代表了游戏开发商与发行商的利益，去年 ESA 试图说服美国版权局打压各种博物馆收藏游戏的行为，其认为游戏保存的过程涉及非法破解与拷贝。

历史保存者

Jason Scott 参与建造了一个网络资料库，叫做 Wayback Machine，其中已经收录了数千款古老的电脑游戏。他说 ：“我已经完全不指望业界能保存自己的历史了，现在我只能期盼他们能允许其他人帮他们做这个事，或者在有需要的时候提供资料。”

▲Jason Scott建议开发者们“从工作中偷一些资料”用于历史保存。

然而这个希望也几乎成为奢望 ：将老游戏的样本以及未发售的游戏提供收藏面临着很多的法律问题，其中通常包含了产权秘密。员工们要遵守保密协议，如果游戏与相关资料外泄，他们可能会惹来官司。

不过也有一些开发商愿意这么做。比如今年初，Volition 就向公众发布了曾经被取消的《黑道圣徒》项目 ,不过在严格保密的游戏业界，这种行为十分罕见。

过去游戏一直被视为儿童玩具，只有极少数的核心收藏家与狂热份子能够将他们的游戏悉心收藏。直到现在，游戏依然被当成消费品，而非具有收藏价值的艺术品。我们总是期待下一个大作，发行商们关心的是新的续作和新 IP。我们的业界文化就是向前看，玩家总是将老游戏丢掉或者卖到二手市场。

目前游戏保存的行为主要靠一些热心的游戏收藏家来进行。Matthew Callis 就是一个致力于 SFC 游戏收藏的狂热份子，他自己办了一个 superfamicom.org 网站，最近他刚刚花大价钱在日本石川县拍下了 4 款消失已久的《卡比》游戏。他表示，要从贪婪的拍卖商和商人手中获得游戏相当困难。

一些以盈利为目的的收藏家，会想方设法搞到那些存世数量极少的游戏，这样容易哄抬其价值。Callis 和他的伙伴们只能通过众筹的方式将这几款《卡比》游戏买下来。粉丝们的共同努力，让这些稀有游戏的保存成为可能。这样历史学家们获得了宝贵的资料，开发商让玩家玩到了被遗忘的游戏，而玩家们能够体验到经典游戏，对大家来说是共赢。

▲《卡比玩具箱》中的很多迷你游戏失传了几十年，至今仍然有一些尚未找到。

▲Virtual Games Station是一个合法的PS模拟器。

这些活动家们鼓励游戏开发者积极参与游戏的保存——即使需要做出一些过激行为。Jason Scott 在 GDC 2015 的演讲中说 ："办公室盗贼正是游戏历史的未来。作为一个历史学家与档案管理员，我知道自己无法尊重知识产权，这与我的工作相左。"

老游戏的分享就落入了一个法律的灰色地带。模拟器可以让玩家们方便地玩到老游戏，但一直被当成非法软件。大公司一直将模拟器视为非法，任天堂就明确表示模拟器与盗版一样是犯罪行为。而实际上，模拟器从未被任何政府法律界定为非法，对此有一个法律案例可循。

2000 年 SCE 曾经状告 Connectix 公司，因为后者推出了一个商用的 PS 模拟器，叫做 Virtual Game Station。法院认为该软件用途完全不同 ,并不构成侵权行为 ,最后判索尼败诉，于是 VGS 成为一个完全合法的软件。

那些被遗忘的游戏碟与卡带，可能包含了重要的游戏历史。他们见证了当时的游戏如何制作，以及由谁制作。一些彻底消失的游戏，让人无法完整了解游戏类型的进化。

以特殊目的保存软件也是合法行为，美国版权法对此有专门的规定，只要是出于档案保管的目的，就可以合法对软件进行拷贝。因此游戏历史学家们近来正通过各大媒体呼吁玩家们参与到游戏保存行动，不用担心涉及非法拷贝行为。即使是在网上多讨论老游戏，做经典游戏视频或直播，也是形成了关于游戏的口述历史。Callis 说 ："只要你在乎，就出自己的一份力吧！"

探险家 "步行模拟"的起源

30多年前诞生的步行模拟游戏为玩家提供了400多亿个探索地点

不知道从何时起 ,一种叫做"步行模拟"的新游戏类型悄然流行起来。这种看名字就感觉很无聊的游戏类型 ,却出现了不少令人惊喜的代表作，比如《看火人》以及之后的《弗吉尼亚》。虽然这些游戏有不少拥护者，但也有许多批评的声音 ,认为这种游戏过于无聊 ,完全是被炒作起来的。

其实与其他游戏一样，步行模拟并非新现象，早在上世纪 80 年代就已经出现了这种游戏类型。在这个游戏启蒙年代里，充满了玩法的创新，同时也充斥着大量的山寨作品。而独立游戏开发者 Graham Relf 想到了一个新玩法创意——他要做一个纯粹的探索游戏，通过程序生成的地形，创造出无数的场景供玩家探索。这款游戏就叫做《探险家（Explorer）》，虽然在技术上有很大的突破，但当时的游戏媒体对其漠不关心。

▶《探险家》的游戏场景在当时来说其实相当复杂了。

▲《森林》的游戏画面。

Relf 说，《探险家》的创意早在 15 年之前就有了。“在我上学的时候，计算机还是一个非常新奇的玩意儿，”Relf 说。“我在帝国学院学物理的时候才第一次接触计算机，那是我大二的时候在 FORTRAN 上的一节很短的课。”那一年是 1969 年，代码需要做成一系列打孔的卡片 然后提交到学校的IBM7904大型计算机。桌子上没有计算机终端、光盘、磁带，学生们要等到第二天才能看到打印出来的结果。尽管过程非常痛苦，Relf 在 1974 年进入了一家研发公司，偶尔会有一些宝贵的机会可以用电传打字机输入代码。

然后在 1978 年，第一台家用电脑出现了。Relf 买了一台 Tandy/Radio Shack 的 TRS-80 电脑，因为它拥有在当时来说巨大的 16KB 内存……在这个原始的机器上，Relf 开始研究一种用于地形生成的程序。“在我看来，那么小的内存，这种程序是非常必要的，只能通过计算的方式制造出地形，而不能将它们存在内存里。程序只需要几个字节来记录玩家的坐标，那么以这个为参数计算出周围的场景不是很好吗？”带着这个想法，Relf 做了一个相当惊人的 3D 迷宫 ,他还以此为主题写了一篇论文投稿到《大众计算机杂志》。接着他开始了自己的下一个项目 这次是用自己新买的 ZX Spectrum 计算机。

当今的步行模拟游戏通常是在探索的过程中要解开一些谜题，而 Relf 本人热爱徒步探索，他将这个爱好与自己的编程技巧结合，创造出最纯粹的步行模拟游戏，玩家使用一张地图来前进探索。这款游戏叫做《森林》，它有 37 平方公里的地图供玩家探索，其中有城镇、湖泊、森林等多种多样的场景。而不同类型的场景中前进的速度也不一样。游戏的目的是找到各个场景的检查点，利用自己的方向感，越快找到越好。Spectrum 的内存从 16KB 增加到 48KB，并且实现了全彩画面，比起只有绿黑两种颜色的 Tandy 电脑可以说是巨大的进化。“我一直对地图非常着迷，从 60 年代开始就参加了从北欧穿越到英国的定向越野赛。我参加了一个俱乐部，为这项运动制作了地图，为这个做一款游戏是自然而然的事情。”Relf 说。

▲在《探险家》中可以使用弓箭战斗。

《森林》可以说是一款定向越野的模拟游戏，它还被一家小软件公司 Phipps Associates 出版发行。这款游戏中复杂丰富的场景，在当时获得了好评。冒险游戏玩家们反响热烈。然后在 1984 年 3 月，Relf 给那家发行商的老板 John Phipps 写了一封信，说要做一款续作。但在当时，那家小公司已经不再做游戏发行了。不过他的朋友 Trevor Toms 创办了一家开发商 RamJam 公司，他们看到了 Relf 的程序所蕴含的潜力，决定将《探险家》的创意进一步深挖。

这次的游戏创意是创造出地球一样的星球，玩家的太空船因为故障而迫降，如果想要重新启动飞船，必须要找到分散于星球各地的 9 个关键零部件。探索过程中可以使用喷气飞行包、回声探测器与信号灯。在该作的广告中号称有 400 多亿个地点可供探索。但是要在这无尽的地方找到 9 个特定地点，其可能性之低可见一斑。

作为自由职业者，Relf 在自己的伦敦东北部地区家里工作，偶尔会前往 SOHO 区拜访 RamJam 的办公室。在技术上，《探险家》与《森林》相似，电脑的内存只保存玩家的坐标、物品清单等基本信息，还有一些用于组合成不同场景的基本图形元素。RamJam 想要将街机的游戏元素融入到《探险家》以增强其游戏性。星球上居住着许多幽灵一样的生物，玩家使用原始的弓箭与之战斗。Relf 设计了一个系统，使得不同的地点有一个随机的名字。利用这些随机生成的名字，游戏中拥有了传送功能，只要输入相应的名字，就可以迅速前往该地点。

虽然《探险家》的技术非常惊人，但游戏销量却并不理想。很多人认为这款游戏更像是个技术 DEMO 而非完整的游戏。《Crash》杂志的编辑 Paul Sumner 在其评测中说：“RamJam 写过许多奇特的原创程序，而这是他们有史以来最奇特的一个。不幸的是，这个本来很好的创意被巨大而缺乏变化的场景给破坏了。”而 Commodore 64 电脑的专门杂志《Zzap64 ！》措辞更加激烈，其编辑 Julian Rignall 说：“它的枯燥、单调、乏味、无意义以及垃圾的程度令人难以置信。如果你想要探索，为什么不去买张火车票或者公交车票呢？”结果它被打了个 13 分（满分 100）。对于当时的媒体评价，Relf 说：“我有些失望，但是我对于这块游戏的技术方面很满意，如果我全职去做的话，我敢肯定结果会完全不同的。”

《探险家》由动视的英国分公司 Electric Dreams 发行，负责人是业界老将 Rod Cousens，他对该作的看法是：“它是一个非常有意思的主题，但永远无法很好地做出来。我们一直在实验，想要推动行业的发展，做出一些不一样的东西，因为我们认为这是作为一家游戏公司的使命。这个过程总有成功与失败，至少我们尝试了不一样的东西。”

作为《探险家》的程序员，Graham Relf 没过多久就开始了其他的新项目，从此不再开发游戏。在游戏史上，《探险家》成为了一个失败的样本，虽然它是步行模拟游戏的先驱，但并不适合当时的技术条件。在简单的色块与线条构成的世界里模拟行走未免太无趣。不过他所提出的步行模拟与程序生成概念，到如今正大放异彩，而且随着 VR 时代的到来，其潜力也将进一步释放。

与其他游戏一样，步行模拟并非新现象，早在上世纪 80 年代就已经出现了这种游戏类型。在这个游戏启蒙年代里 ,充满了玩法的创新，同时也充斥着大量的山寨作品。

没中文不能成为差评的理由

▲《Crashland》是一款素质很高的动作冒险类游戏，但在App Store里却因为没中文曾经一度差评如潮。

国外游戏厂商对中国市场的关注度越来越高，自带官方中文的游戏数量也变得越来越多，两件快乐事情重合在一起。而这两份快乐，又给中国玩家带来更多的快乐。得到的，本该是像梦境一般幸福的时间……但是，为什么，为什么就有玩家因为游戏没中文开始刷差评的呢？在开始讨论这个问题之前，笔者先明确表明自己的立场和观点：没中文不能也不应该成为差评的理由。

关于没中文就差评这个问题，对于一般只接触主机游戏的玩家来说是个相对陌生的问题。毕竟主机游戏玩家一般都是买实体版游戏，即便是购买了下载版之后对游戏不满意也不会选择去商店评个一星，而是直接在网上开喷然后怒删（掰）游戏（笔者不提倡这种行为就是了），这也和主机玩家自身的游戏习惯有关。但对于电脑游戏或者手机游戏玩家来说，评差评就简单多了，直接去商店页面，然后动动手指头点个差评，文采比较好的大概还会写点游戏评测来客观地各位围观群众说说这游戏有什么不好。而本文针对的是那种不谈游戏素质，而是单纯因为游戏不对应中文而直接点差评的玩家，其中部分玩家还会煞有其事地写上一篇测评，内容一般如下：没中文，差评！

当然，这种“没中文就差评”的现象一部分得归咎于游戏厂商。部分厂商在STEAM推出自己的游戏之前，会通过游戏信息等渠道告知或者暗示玩家本作会有中文版，结果发售后大家发现没有，中文版鸽了。这种差评笔者可以理解，毕竟说好的中文结果就没有，从本质上来讲可以算是一种商业欺诈了。然而除了这些外，充斥在STEAM商店（或者App Store）的大部分差评原因虽然也是因为没中文，但却并不是因为说好的中文版结果没有，而是这游戏本来就没提到过有中文版，发售后理所当然也是没中文，结果却被部分玩家把其当成是差评的理由。

曾几何时，很多中国玩家由于购买渠道缺乏的缘故，才不得不选择盗版，而那时候最流行的一个观点就是：“你说游戏烂？你花钱了吗？没花钱你有权骂吗？”虽然难听却也是大实话。所以现在一旦有人觉得没中文就差评这种行为不可取时，就会有人出来反驳道：“我现在花钱了我骂不行吗。”废话，当然不行。原因也很简单，你骂的原因和游戏素质无关啊。

现在有很多国内玩家的思维中都存在着这么一个误区：中国市场很大，没有游戏厂商会傻到无视中国市场，因此游戏都应该有中文，都应该向中国市场示好。这个观点并不全部正确，实际上汉化并不是一件容易的事，特别是对于一些规模比较小的制作组来说，别说出中文版了，推出一个英文版以外的版本也不见得有多容易。另外有部分游戏，最典型的便是P社（Paradox）四萌（《欧陆风云》、《钢铁雄心》、《维多利亚》和《王国风云》系列，最近的代表作有《群星》）这种以历史为背景的策略游戏。这类游戏的特点是文本量大而且牵涉到很多专业性质的名词，汉化难度高且费时费力。而最后一个原因则是最常见也是中国玩家们最不喜闻乐见的，那就是他们压根就没想过要赚中国人的钱，中国市场并不是他们所看重的，其中原因有很多，既有可能是因为游戏题材本身，也有可能是因为其他原因，这里就不一一详谈了。

STEAM商店、App Store评论区的作用是给其他玩家提供一个购买参考，里面涉及到的评价标准理应是游戏本身的素质而不是对应语言，刷差评只会影响到其他顾客的购买体验，毕竟没有人想一进去商店评论区就是清一色的“没中文就差评”。实际上STEAM官方并不鼓励这种现象，并对商店的页面进行过调整，没有中文的游戏也会在商店页面的明显位置特意标注。

可以明确的一点是，刷差评这种行为并不会让游戏平白无故地多出一个中文版。要想让你喜欢的游戏增加中文版本，最有效的办法就是通过论坛或邮件向制作组提出诉求，然后通过官方或者民间汉化来实现。实际上，有不少独立游戏正是由国内的爱好者们通过这种手段与制作组沟通并获得允许后，游戏的汉化版才得以面世。其他例子还有很多，对于主机游戏玩家来说，最好的例子应该是“《精灵宝可梦》系列”最新作《太阳／月亮》，合理且温和的玩家诉求厂商是不会无视的。而这种刷差评的行为，伤害的除了是中国玩家的形象外，还有那些辛辛苦苦制作出游戏的制作组或者制作人。

▲有官方汉化也不见得是一件好事，最近《群星》就由于奇葩的官方汉化使得中文后来被迫下架。

三日月

可以明确的一点是，刷差评这种行为并不会让游戏平白无故地多出一个中文版。要想让你喜欢的游戏增加中文版本，最有效的办法就是通过论坛或邮件与制作组沟通并获得允许，然后通过官方或者民间汉化来实现。

主机游戏界≠电子游戏界

在什么时候，对游戏的运营方式变成了一种评奖的标准，只有一鼓作气的3A大作投入才当得起年度游戏的头衔，而细水长流的运营和维护则失去了这样的资格？

PS4截止2016年12月6日全球销量已经达到了5000万台，同时在11月已经推出了作为加强型号的PS4 Pro，风靡一时，甚至在许多地区的市场出现一机难求的情况。如此巨大的数字，足以让任何家用机玩家感到自豪，甚至感觉到自己所在的圈子才是游戏世界的中心。然而根据统计，全球玩家数量在2013年就已经达到了12亿，2014年更是增长到了17亿，可以想象近两年的增长只会更为惊人，再对比一下上文的两台最新世代主机的销量，我们不难得出一个结论——家用机玩家并不是玩家中的大多数。

当然，我们可以算上XOne、上世代的PS3及X360主机、特立独行的任系主机及掌机和奄奄一息的PSV来满打满算，家用机玩家的人口肯定可以翻个两翻。但我们也必须正视一个问题——这已经是新世代主机上市的第三年了，就连进入新世代步子拖沓的日本游戏厂商都纷纷开始推出PS4独占或是只跨到PSV上的作品，我们觉得PS4狂销5000万数字很高，但PS3可是卖了8669万台，都3年了，难道剩下那3千多万个玩家都还在抱着PS3上寥寥几个新游戏玩个不停？

事实很明显，他们当中的不少人，肯定选择了用其他方式——例如Steam平台来继续感受游戏的魅力，从而没有迫切换掉自己手中的PS3（或是X360）。按照家用机圈子的观点，这算是退圈行为，但是从游戏界的宏观角度来看，这只能算是更换了游戏平台，甚至是进入了一个更为广阔的游戏领域。

而这就是TGA（The Game Awards）评奖囊括的领域，既有家用机，也有PC，更有移动端，这一切被统称为“电子游戏产业”（Video Game Industry），这个年度颁奖典礼，就是为了表彰整个产业当中最出色的艺术、技术与游戏成果而举行。

简单点说，TGA是游戏界的大奖，不是家用机界的大奖。

这就是为什么当我看到《守望先锋》拿下了TGA 2016年年度游戏大奖而社交媒体上骂声一片时感到如此莫名其妙。这是一个针对整个游戏圈子的大奖，一群人却在高吼着为什么在家用机领域还是一家独占的《神秘海域4 盗贼末路》不是年度游戏。

这真的如此不可思议么？虽然我们可以列出一堆《神秘海域4》足以得奖的理由——极其优秀的画面表现、流畅成熟的叙事节奏、颇具想法的关卡设计和自然真实的人物互动，以及更多更多其他的优点。但是恐怕大部分人能够给出的最重要理由也就是那么一个：这是德雷克担任主角的最后一款《神秘海域》了。

放在家用机领域里面，这算是个不错的理由，换成是我们杂志的大赏，我肯定举双手赞成把这个年度游戏大奖颁给《神秘海域4》，但放在游戏产业领域，这个理由就显得有点站不住脚了。因为有个很客观但是往往很难被接受的事实是——并没有那么多玩家知道什么是《神秘海域》。

这款作品的首周销量达到了270万，目前根据统计数据预测，总销量达到了472万，作为平台独占游戏来说绝对算得上是畅销。但是把这个数字往PS4引以为豪的销量面前一放，问题就已经很明显了，就更不用提和玩家总数进行了比对了。哪怕这个销量算进数字版，再了不起也就是让销量多个50%，并不能从根本上改变《神秘海域4》受众在宏观游戏圈子当中仍然偏少的事实。

当然，这似乎不是《神秘海域4》没有被选中的惟一理由，我还可以列举出很多，例如我们更应该表彰一个原创新作，而不是一个已经把序号推进“4”的系列作品：例如属于《神秘海域4》的玩家狂欢最多只持续了不到两个月，现在几乎无人再讨论，而从5月24日《守望先锋》发售到现在，我还能看到源源不断地有关于本作的各种同人作品、精彩击杀视频、Cosplay等衍生内容在网上出现，甚至有人还在勃勃不倦地讨论其背后的剧情设定——哪怕这游戏本身根本都没有战役内容，足以证明两者在玩家群体文化氛围塑造上的水平差距。但这些都还不是重点。

在此之上，更重要的是，在什么时候，对游戏的运营方式变成了一种评奖的标准，只有一鼓作气的3A大作投入才当得起年度游戏的头衔，而细水长流的运营和维护则失去了这样的资格？

我们可是在讨论暴雪制作的游戏，这是一家把《魔兽世界》运营了足足12年，而且还打算继续运营下去的公司。如果我们非要等到能盖棺定论的时刻才能够给予一款游戏应有的荣誉，那么搞不好我们等到2026年都看不到《守望先锋》拿下这个年度游戏大奖。而到它真的咽下最后一口气，符合领奖资格时，我们又凭什么要把年度游戏奖项颁给一个以彼时的标准来说画面老旧、游戏机制落后，甚至可能已经根本没有几个人在玩的作品？这其实和因为这是德雷克的最后冒险而把年度游戏大奖颁给《神秘海域4》一样，虽然照顾了玩家的情感，却在客观上有失偏颇。

TGA的年度游戏大奖，其实只是证明了一个我们作为主机游戏玩家长期以来忽略的事实——开发一款伟大的作品，并不一定需要做一款能够满足你短时间享受的游戏，一个充满潜力，能够在长时间流行的作品，同样可以被视为传世之作。

而游戏世界之大，也早已超越了我们面前的电视机荧幕上那小小的方寸之地。

《守望先锋》获年度最佳 是突破？还是堕落？

文章开头先表明一下立场，如果依照笔者对 TGA 这一奖项的理解而言，《守望先锋》获得年度最佳游戏显然不是那么合适。当然，我肯定不敢说 OW 不是一款好游戏，只是它的出色之处和 TGA 原本的评选倾向似乎并不是那么相符。TGA 在大多数人的认知中应该是以主机游戏为主的评选，而《守望先锋》虽然也确实推出了主机版本，不过受到手柄操作以及主机用户群等多方面的限制，所以就家用主机的体验而言，本作的表现自然还达不到可以称之为最佳的条件。不过如果抛开这一标准，OW 无论是游戏表现，品牌热度，还是游戏所造成的现象级表现，在今年都绝对称得上最佳。

不过话又说回来，我一个主机玩家，就算可以接受多人对抗为主的游戏方式，但一款完全没有剧情模式的游戏本身就是令我难以接受的。当年“BF 系列”战役做不过 COD 被黑，后来《星球大战 战场前线》没有推出传统单人战役又被黑，今年《COD 无尽战争》放出剧情模式的预告片因为剪辑不够出彩也被黑。而《守望先锋》这边除了官方补充的游戏背景和相关 CG 短片外，游戏里连个像模像样的播片都没有，怎么就没人跳出来指责了呢？同样是售价 59.99 美元的正价游戏，玩家对 COD 和 BF 的评判标准明显和 OW 是不在同一个衡量标准之下的，因为多数玩家在购入 OW 之前，就清楚的知道自己购买的就是一款网游作品，所以在单人战役这方面自然也就没有什么要求。而至于 OW 本身的游戏内容，年度最佳多人游戏和年度最佳电子竞技游戏其实已经是不错的褒奖了。至少就笔者的认知而言，当一款游戏已经拥有了绝赞的多人游戏体验和竞技性之后，它本身就已经很难再同时成为一款更有深度和创新精神的游戏作品了。（因为新的东西不可能在刚刚推出时就能达到足以称之为竞技运动的平衡性，而多人为主的玩法则限制了玩家在安静的环境中深入体验游戏的内容）

多人内容如今确实是大势，不过往大了说，游戏本身也肩负着为玩家排解寂寞的重任。在大多数传统游戏中，我们可以在丰富有趣的单人模式中获得足够的乐趣，至于多人模式则只是锦上添花。试想下，如果有一天我们进入了《守望先锋》这款游戏，没有好友一同游玩，单人匹配不断被虐，队友各种不配合，又或者正巧此时此刻根本没有网络可以供我们使用，那么这样的 OW，我们还能玩什么？

当然，上面的说法可能有些极端，不过作为被认为是全新艺术载体的电子游戏，除了为玩家提供娱乐之外，也或多或少会通过游戏本身向玩家传达制作人想要表达的情绪或者精神。例如上田文人作品中孤寂氛围里的那一丝相伴而产生的依赖，小岛秀夫作品中的反战精神，陈星汉三部曲里面细腻的禅意，这些情感在一款打算进行多年运行的网游品牌中根本是无法难实现的，为了向竞技性和平衡性妥协，制作组真正需要顾及的还是玩家游玩时的体验。而这样的游戏，是不会有一个真正的“父亲”来赋予它灵魂的。也许有人会反驳说：通过 OW 我们可以学会团结协作，这不也是一种精神吗？可是真的是这样吗？在游戏的过程中我们难免为了一些不懂事的队友作出让步外，事实上如果只是为了胜利而让我们做出太多在游玩前根本不打算要去做的事情，相信就算画面里最终跳出了胜利的字样，玩家也只是会将一句 SB 送给那些带不动的队友吧。（可以的话，请拍着良心告诉我，作为一个 OW 玩家，你没有对游戏本身或者队友爆过粗口……）

以上的观点可能有些凌乱，总结下的话为以下三点：1.OW 并不符合 TGA 一贯的评奖习惯；2.OW 在剧情内容上的缺失，对于我这样的纯主机游戏爱好者难以接受；3. 游戏玩法决定了游戏无法为玩家带来更多游玩之外的感触。不过其实我的这些标准对 OW 来说，也算是一种强加价值观的结果，如果只把 OW 当做一款网络游戏，我会对它充满溢美之词，但如果非要在这份褒奖之上加一个最佳游戏的名头，至少我个人是无法苟同的。当然，《守望先锋》之所以能获奖也和今年竞争对手的乏力表现有着直接联系，就算笔者想给《神秘海域 4》打个满分，可是它骨子里终归也只是一款好莱坞式的大片，深度自然及不上去年参与竞争的《血源诅咒》、《巫师 3》或者《潜龙谍影 V》。所以，在评选时做出取舍对 TGA 的评委来说，今年的做法也算是一种尝试，他们开始将更多类型的游戏拉近评选名单之中，开始用更加包容的目光去安排奖项的归属，《守望先锋》最终获得了最佳游戏也许会是对以笔者为例的纯单机玩家的一种冒犯，但是对于 TGA 这一活动本身而言，其实归根结底还是一次有益的尝试。

最后，网络上也有看法认为，其实如果再等个几年或者几个版本之后，假使《守望先锋》还能保持如今的热度和成绩，那时再给它个年度最佳游戏可能会更加服众。不过其实对一款网游而言，在多年之后的评选游戏奖项中，还能让游戏媒体将它放在提名名单中，那么这对于一款网游本身不就已经是最大的肯定了吗？所以，要评奖的话，就以它的首年表现来作为参考绝对是没有问题的。

筒子君

不过其实我的这些标准对 OW 来说，也算是一种强加价值观的结果，如果只把 OW 当做一款网络游戏，我会对它充满溢美之词，但如果非要在这份褒奖之上加一个最佳游戏的名头，至少我个人是无法苟同的。

黄金眼
GOLDEN EYE

■COS角色 弗兰克・维斯特 ■出自《丧尸围城4》
■Coser 纱迦 ■插画 西达cida

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

极限巅峰
Steep

PS4/XOne

[24]

■Ubisoft ■体育
■2016年12月2日 ■中文版

游戏简介：玩家在本作中可以从滑雪、单板滑雪、飞鼠装滑翔以及滑翔伞中选择一个从高耸的雪山顶上飞跃而下。玩家可以挑战系统自带的路线，也可以自己发掘或者游玩其他玩家发现的路线，喜欢极限运动的玩家能在本作中获得很大的乐趣。

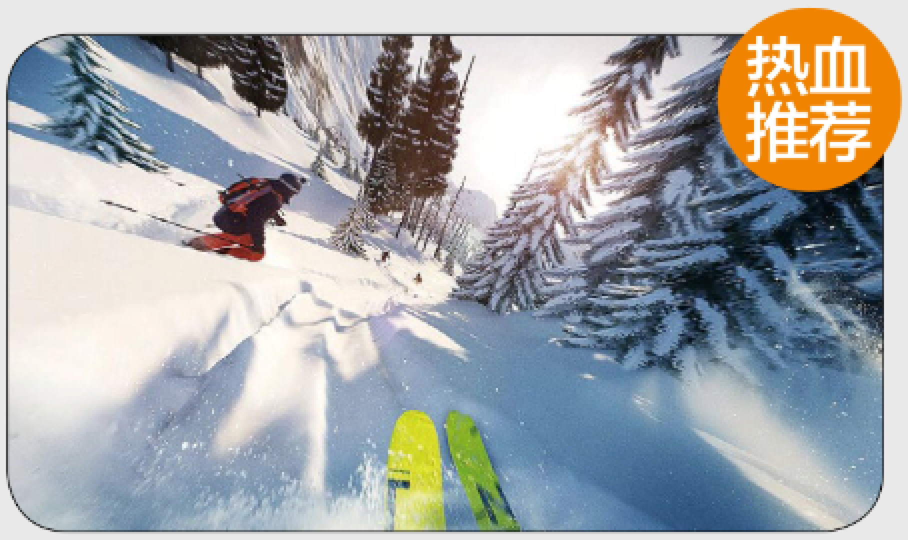
硬派核心 酣畅爽快

优点
- 画面和音乐出色
- 关卡挑战易学难精
- 游戏体验十分真实

缺点
- 游玩内容比较单一

8

本作从本质上来讲是一款很单纯的游戏，主要内容有且只有极限运动。**虽然运动类型只有四种，但数量众多的挑战依然保证了本作的耐玩度**，要想获得最高评价，玩家依然需要多次的练习。但在操作熟练后，冒着极大的风险并完成华丽的特技动作能让玩家获得很大的成就感。本作在画面细节上算不上惊艳，但从山顶往下看一望无际的雪山还是相当壮观的，以主视角从山顶一跃而下也十分刺激。缺点是对极限运动不太热衷的玩家会由于本作数量不多的游戏内容很快觉得厌烦。



▲玩家在游戏中还可以调成主视角，玩起来感觉十分紧张刺激。

8

美丽的雪景加上多种极限运动的不同挑战，在游戏精选的配乐之中，搭配优质的关卡设计，喜爱运动游戏的玩家绝对会爱上本作。不过，游戏仅有雪山场景，外加如滑翔伞等稍欠挑战性的项目，还是影响了游戏的整体表现。

8

虽然也是沙箱与竞速相结合的形式，但极限运动这种游戏题材的缺少让这款游戏难能可贵。游戏的操作并不复杂，即便只使用左摇杆也能享受竞速的乐趣。四种运动方式各有特色，都有带给人爽快的速度体验。竞速时的 BGM 也相当不错。

VG评论 COMMENTS

小黑黑是我 评《极限巅峰》
因为喜欢极限运动的原因，觉得非常的赞。配乐非常讲究可以给 10 分，画面 8 分，优点是很真实。缺点，地图设计一般，就是变变素材。

王十七 评《极限巅峰》
我们很多人这一生可能很少有机会和勇气去尝试一次极限运动，然而《极限巅峰》却在游戏世界中给了你这一次机会和这一份勇气。

丧尸围城4
Dead Rising 4

XOne

[22]

■Microsoft ■动作冒险
■2016年12月6日 ■中文版

游戏简介：以轻松屠杀丧尸为卖点的“《丧尸围城》系列”最新作。故事的主人公变回了初代的主人公弗兰克・维斯特，地点也变回了初代的威拉姆特。游戏沿袭了 3 代诸多大受好评的玩法，并加入了全新的 4 人联机模式。游戏去掉了时间限制，让玩家能够自由安排行程。

暴力表现 酣畅爽快

优点
- 游戏元素丰富有趣
- 随时存档功能便利
- 同屏人数多帧数稳

缺点
- 系列经典元素弱化
- 缺乏挑战性

7

和 3 代相比，**本作惟一称得上进化的地方，就是帧数十分稳定。**其他方面本作毫无亮点，甚至有不少元素被弱化了。最不能接受的就是将精神病 BOSS 改为了狂徒。此外将物品硬生生拆分为三大类的设定，虽然利于操作，但是也大幅削弱了可玩性。食物性能全部统一也是设定上的一大败笔。新增的多人联机变化较少，一开始还有点新鲜感，很快就剩下各种重复，还不如恢复联机挑战剧情模式来得爽快。尽管本作仍称得上是一个有趣的游戏，但已经算是系列的一次倒退。

▲动力服称得上是大杀器，与各种设备组合后更是爽快到爆，发泄压力比玩《无双》还有效。

8

对于第一次接触这个系列的新玩家或者轻度玩家来说，本作相当友好。容易上手的系统和爽快的战斗能让玩家很快地融入到和丧尸潮的浴血奋战当中。由于本作难度缺乏挑战性且故事也一般，长时间游玩后很容易会使玩家厌烦，支线任务种类也相当单一。

7

玩起来还是熟悉的味道，新增的动力服爽快感十足。不过难度大幅下降，特别是去掉了传统的精神病 BOSS 后，主线 BOSS 又不给力，新手也能轻松通关。联人模式创意不错，但变化太少，要素也基本是照搬剧情模式，玩多之后很容易腻。

VG评论 COMMENTS

spartan 评《丧尸围城 4》
大爱丧尸狂潮，画质提升，系统提升，完美描写了一个美国记者应有的素养。

VApple 评《丧尸围城 4》
收集元素和武器改造系统还是那么有趣，而且一代主角的回归情怀满满。

如龙6 生命诗篇

龍が如く6 命の诗

PS4

[25]

■SEGA ■动作冒险

■2016年12月8日 ■中文版

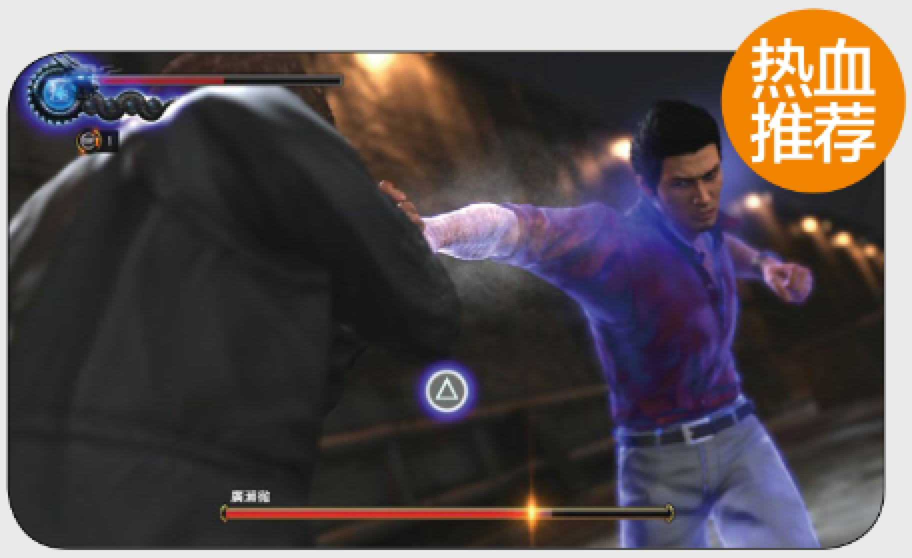
游戏简介：“《如龙》系列”最新作，同时也是系列主角桐生一马故事的最终篇章，本作以广岛仁涯町和东京神室町为舞台，并且邀请了北野武、小栗旬等知名影星参与演出。小游戏方面还收录了《VR 战士》《噗呦噗呦》等 SEGA 经典作。

剧情派 暴力表现

优点
- 支线和小游戏丰富
- 战斗暴力爽快
- 超豪华的参演阵容

缺点
- 奇怪的物理引擎
- 主线剧情略短

作为桐生一马的最终章，本作的表现对系列玩家来说让人失望。其中剧情过于平淡，很多地方前后逻辑太过牵强。真岛和大河等经典角色几乎全程神隐让老玩家找不到亲切感，作为桐生的完结篇显然分量不够。演出方面，连支线在内全语音是一大进步，但即时演算部分人物的表情太僵硬。**场景的自由度虽然提高了，细节也更加精细，但是物理引擎却很怪异，战斗系统给人半成品的感觉**，比如新增的究极热血模式也明显没设计好，用“飞踢流”很无脑，让其他招式显得太鸡肋。



▲究极热血模式有点类似《极》里的“火爆浪子”风格，可惜自动捡道具的设定变得太碍事了。

更换了物理引擎之后，游戏的战斗部分出现了不小的变化，不过好在 BOSS 的血量全部有所减少，这也降低了战斗变化对玩家带来的影响。至于作为游戏“本体”的支线及小游戏，依旧惊喜不断且极为耐玩。什么？剧情？我拒绝评论剧情。

流程整体难度在系列之中算是十分照顾新手的水平。遇敌时的无缝切入更加自然，不过战斗里偶尔会出现“空血的敌人像皮球一样四处弹”的奇景。在商店附近或者是店内打斗的话还会出现无法购物的情况，小细节比较出色。

VG评论 COMMENTS

游刃有余 J 评《如龙 6 生命诗篇》
剧情虽然一般般，不过依然让人热血沸腾，虽然有些不足和遗憾，还是值得一玩，毕竟桐生大叔也该退休了。

下作先生 评《如龙 6 生命诗篇》
年近半百、0 育儿经验还要独自带孩子去陌生城市找人，看见桐生在尾道的第一天真让人心酸，特别是当爸爸的玩家更有体会。再见，堂岛之龙！

沙加 猩红恩典

サガ スカーレットグレイス

PSV

[24]

■Square Enix ■角色扮演

■2016年12月15日 ■日版

游戏简介：Square 的经典“《沙加》系列”在沉寂了多年以后，由原班人马操刀，于 PSV 平台推出的系列全新作。四位出身和经历完全不同的主人公，以各自不同的视点，在广阔的大地图上自由自在地开展冒险，接受星神的试炼并阻止邪神降临。

FANS向 经典再续

优点
- 极高的自由度
- 剧情分支庞大复杂
- 又难又有趣的战斗

缺点
- 迷宫和城镇太简陋
- 上手难度较高
- 读盘较慢卡顿较多

水无月（实习编辑）

原以为本作受预算限制在迷宫和城镇设计上作了大副简化，只能算是个小品作。**但实际上手之后发现本作却完整保留了“《沙加》系列”的精髓和乐趣，是一款出乎意料的良作。**本作流程自由度极高，剧情存在大量分支，每个玩家都能得到不一样的攻略体验，是一款能让人真正体会到角色扮演这个类型本质乐趣的游戏。战斗系统方面，阵型、逆技等要素颇为有趣，技能习得亦沿袭了系列传统“闪灯泡”的快感。不过本作难度不低，每一场战斗都需要玩家认真应对。

▲本作有着大量的分支剧情和同伴，对于希望在日式RPG游戏中体验冒险和探索感觉的玩家来说值得一试。

尽管画面与读盘不尽人意，但战斗系统非常优秀。战斗的难度与平衡都很有老游戏的风味，比起属性数值更注重于战术思维，因此相当有挑战性。为了击败强敌还必须考虑到装备与队伍构成，胜利时的成就感也是巨大的。

简陋画面与全程无语音或许会“吓”退一波想要尝试本作的玩家，好在齐聚了系列核心 STAFF 的本作在音乐与人设上都还是那股熟悉的味道，此外颇具难度与研究性的经典战斗系统与大量地图可探索内容也使得玩法并不算单调。

VG评论 COMMENTS

noctgar 评《最终幻想 15》
慢慢又仔细地玩完了以后觉得真是前所未有超强代入感的 RPG 体验……谢谢《FF15》带来了一段那么棒的旅程。

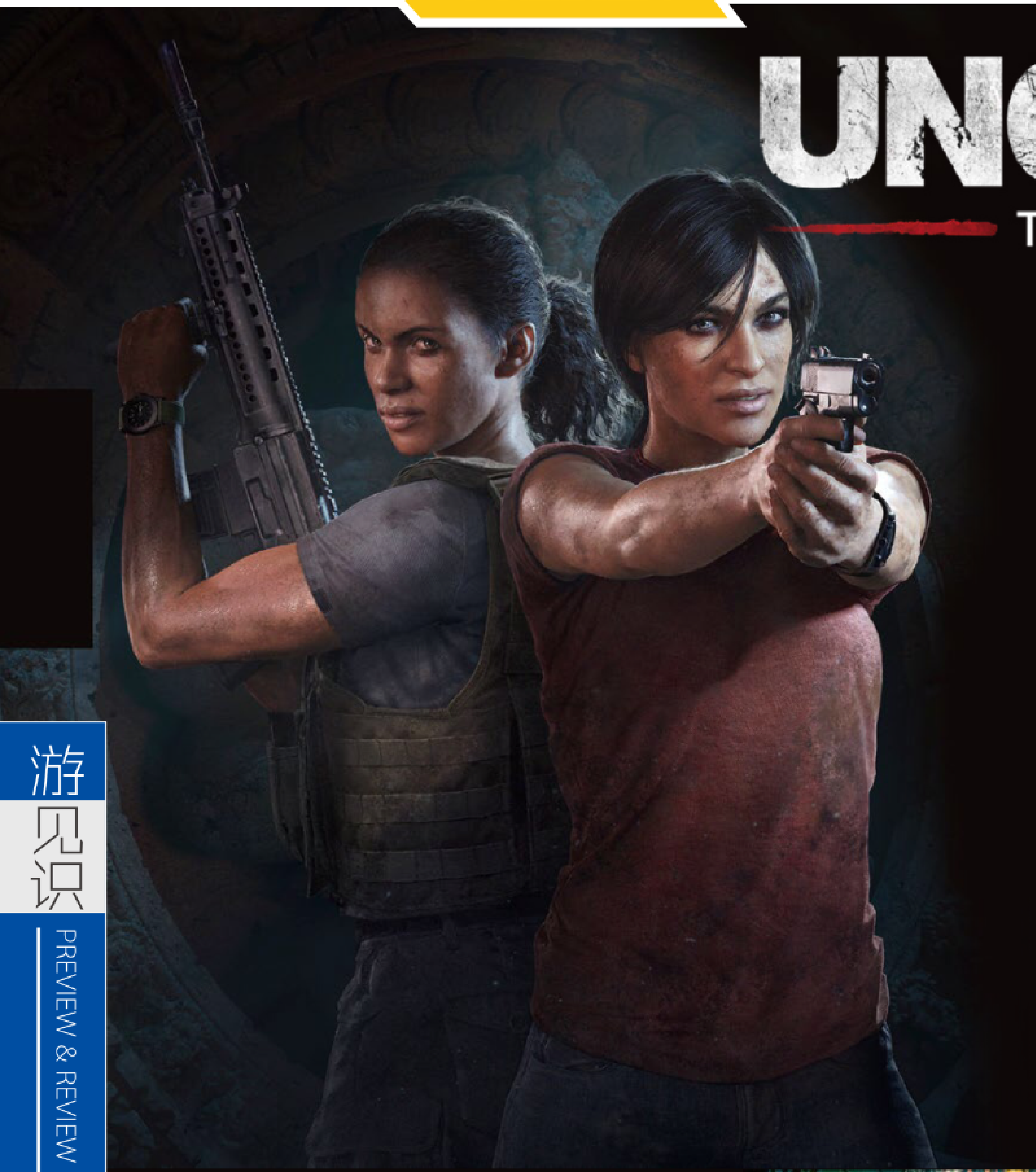
WaitingAlone 评《最后的守护者》
一周目以后，能感受到掉帧和视角带来的问题，但更加能感受到游戏独有的情感互动。缺点是可以通过补丁来修补的制作问题，因此期待游戏变得更好。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金收藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**



UNCHARTED THE LOST LEGACY

虽然玩家们早有预料，但《神秘海域 失落的遗产》的公布依然让不少玩家感到惊喜。按照顽皮狗自己的说法，本作原定只是一个《神秘海域 4 盗贼末路》的 DLC，在随着开发进程不断进展，本作的内容越来越多，最后他们决定把其当做是一个独立的“故事扩展包”。

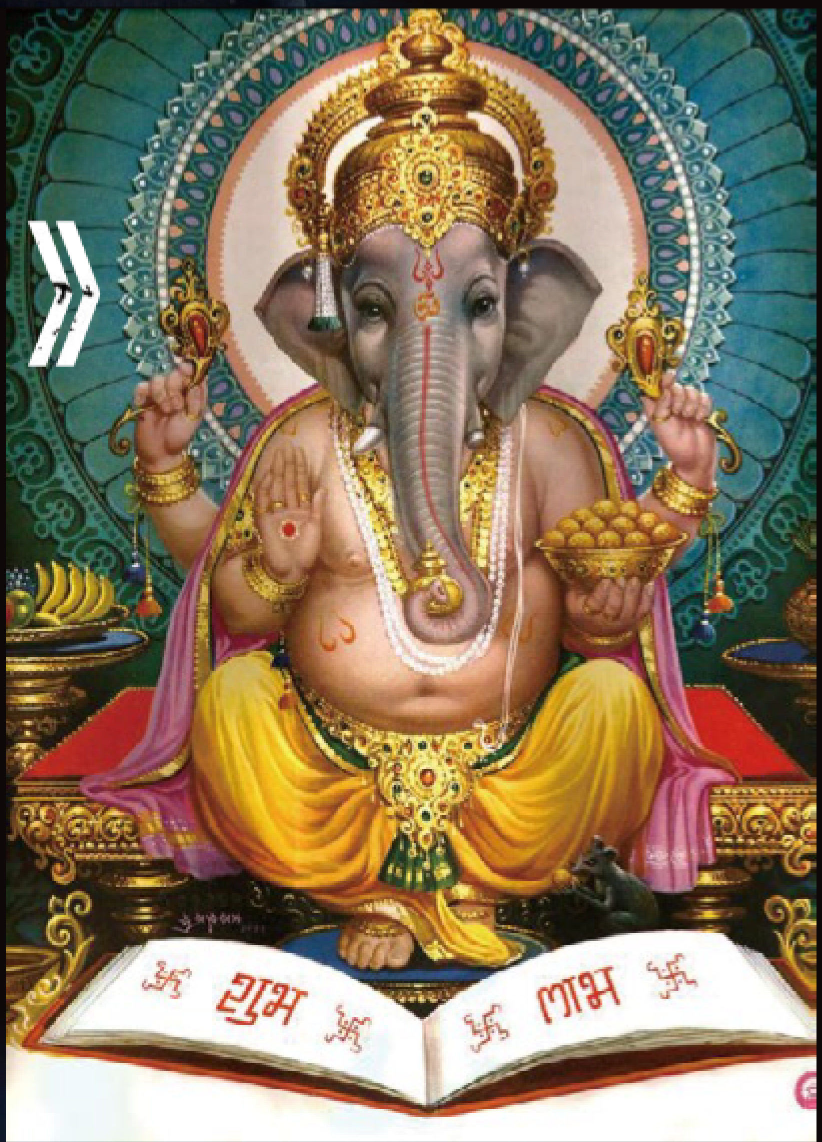
文 三日月　美编 心の永恒

神秘海域 失落的遗产		SIE	PS4
Uncharted The Lost Legacy		动作冒险	中文版
2017 年	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

■从预告片中敌人的口音不难看出，本作中玩家遇到的敌人应该都是些雇佣军。

没有德雷克的《神秘海域》

本作的故事发生在《神秘海域 4 盗贼末路》结局之后，鉴于在游戏最后我们玩家熟知的奈森·走哪塌哪·德雷克已经宣布了“这次战斗结束后我要回老家生女儿”。因此这次在《神秘海域 失落的遗产》中，德雷克并没有登场。取而代之的是系列老角色之一的克洛伊·弗雷泽和《神秘海域 4 盗贼末路》的反派之一，在游戏中德雷克兄弟联手都打不过的前佣兵头领娜汀·罗斯，这两位女中豪杰（回想一下这个系列的女性角色就没有一个不是女中豪杰）将会在印度西部地区寻找失落已久的伽内什之牙。



▲印度传说的象头神，又名伽内什。印度神话中的智慧和财富之神，传说中折断了自己的牙当做笔记录下了大史诗《摩诃婆罗多》。

■和2代的尼泊尔类似，这次玩家将会再一次在战乱地区寻找失落已久的远古宝藏。

可独立运行的DLC

由于本作已经可以当作是一个独立的游戏本体看待，因此它将会和之前《最后生还者 遗弃》类似，玩家可以购买并下载这个 DLC，但不需要《神秘海域 4 盗贼末路》本体就能运行。之前已经购买了游戏季票或者购买了《神秘海域 4 盗贼末路》豪华版的玩家将可以免费获得本作。

© 2007–2015 Sony Interactive Entertainment America LLC.

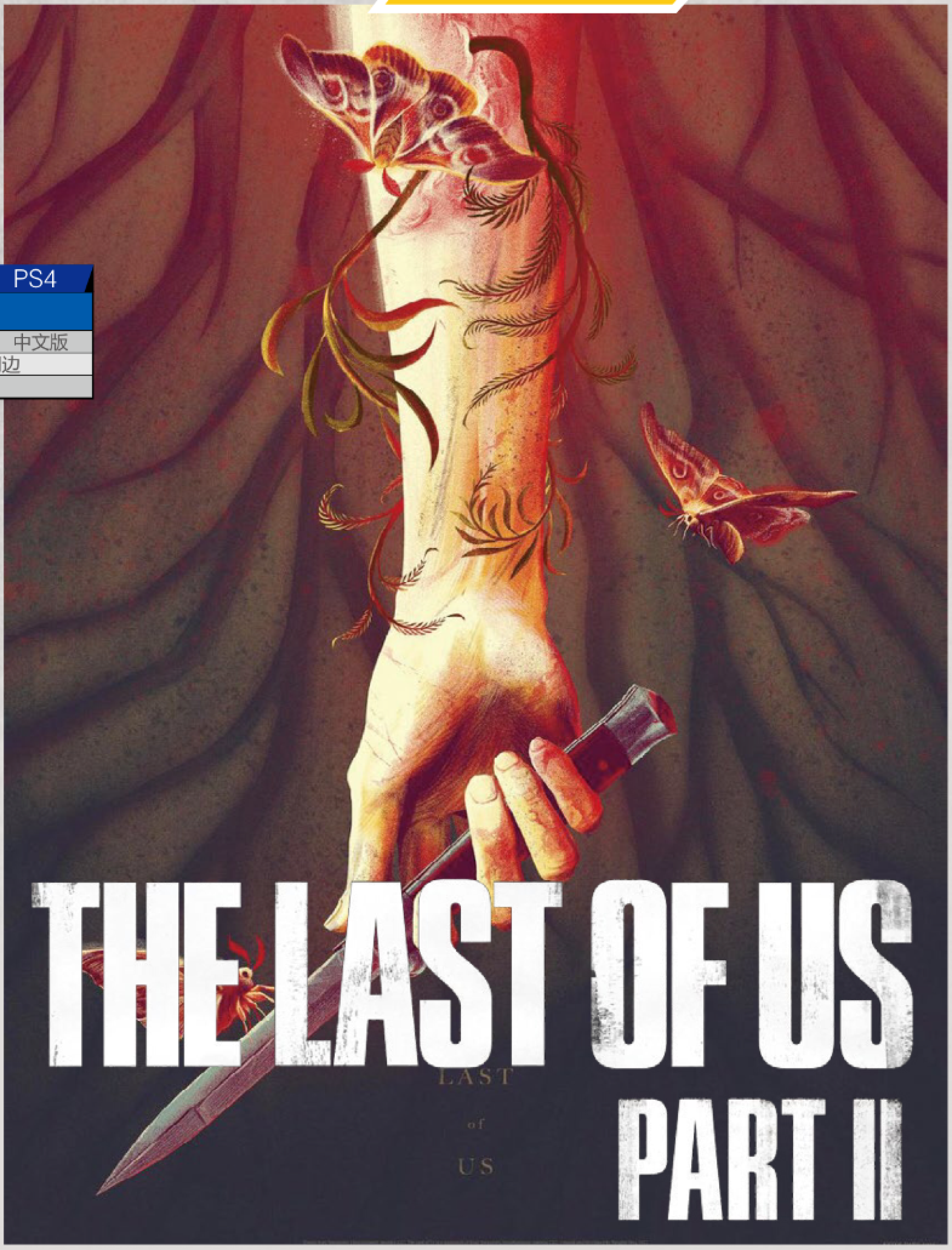
作为 PSX 公布游戏阵容中的重中之重，《最后生还者2》的公布震惊了几乎所有主机玩家。在公布的预告片中，玩家能看到前作那些熟悉的要素和角色。本作的故事依然是围绕着艾莉和乔尔展开。那么下面就让我们来看看本作目前公布的情报到底有哪些吧。

文 三日月　美编 心の永恒

最后生还者 2		SIE（PS4）	
The Last of Us Part II		动作冒险	中文版
发售日未定	人数未定	无对应周边	
售价未定			

▲火萤应该依然会在本作中扮演着重要角色。

▲细心的玩家应该会发现艾莉旁边的窗台和上一作标题画面的窗台很相似。



乔尔和艾莉？不，是艾莉和乔尔。

关于本作的情报很少，就连制作人 Neil Druckmann 自己也在 PS Blog 上说了，本作现在还处于开发的初级阶段，很多关于本作的信息和情报都暂时不能公布。但即便如此，本作依然有几点是已经被确认的了。

第一点也是最重要的一点是，本作的故事发生在《最后生还者》的五年后，此时的艾莉已经 19 岁。本作中玩家操作的角色也不再是乔尔，而是艾莉。而和第一部的主题“爱”不同，本作的主题则会是“恨”。

▲艾莉除了长大了一些外，和前作相比右手还多了一个纹身。

另外虽然本作的游戏标题后为“Part II”（第二幕），但取这个标题的原因是因为本作的故事延续一代，从本质上来讲，本作就是《最后生还者》的正统续作。

© 2007–2015 Sony Interactive Entertainment America LLC.

特稿 FEATURES

横跨三个世代的极道传说

喜欢《如龙》的N个理由

文 简子君 美编 NINA

1 在极道纷争下讲述的“任侠”故事

自从“《如龙》系列”的初代作品在 2005 年 12 月 8 日登陆 PS2 主机之后，十余年间系列已经推出了十多部作品，对于大部分早早入坑的玩家而言，这个系列已经陪伴我们度过了好一段日子。这些熟识系列的玩家其实都很清楚《如龙》多年来究竟在讲述着怎样的故事。作为系列主体展示的内容，不是神室町日落之后的午夜霓虹，也不是极道世界中的打打杀杀，而是在身不由己的世道之下，人们应该如何坚持自我的生存之道。游戏中诸如主角桐生一马等人气角色，虽然都披着极道的外衣，但是一个个其实都在悄无声息地输出着满满的正能量，借着这些生动的游戏形象，制作人也在向玩家传达着积极正面的观念。

极道故事 = 宣扬暴力，这一观念算是不少对于《如龙》相对陌生的玩家的一种认识上的偏差，可能大家都曾在一些不太了解本作的玩家口中听到 :《如龙》不就是那款可以扮演帮派人士，过过极道瘾的游戏嘛！当然我们知道，实际上并非如此。日本极道究竟是怎样的存在，这里不再多言，虽然也有关于此类组织的正面评价 ,但终究称不上是什么“公益机构”。不过，在大部分艺术作品中，这种文化都有着其独特的表现方式。说到帮派文化在艺术作品中的演绎，不得不提的就是我国港片在上世纪 90 年代推出的系列电影《古惑仔》，同样是讲述帮派人士的故事，这一系列中的角色们往往都表现的比较张扬外放，在导演刻意地将暴力美化后，观众看完这样的电影，虽然也能接收到兄弟义气等信号，但归根结底作品本身更多的还是在输出暴力的情绪。这一方面就和《如龙》完全不同，桐生一马等角色，与吴宇森电影之中的角色更为契合，他们可能不太符合传统的道德价值观中对好人的定义，但却绝不欺凌弱小，面对豪强也绝不低头，如果要评价桐生一马的话，他就像吴宇森电影世界中宋子豪或者小马哥一样，担得起“英雄本色”一词。

而其实纵观整个日本极道在影视作品中的表现，虽然也有一些浮于表面的暴力情节，但真正为人认可的出色作品则多数都更加内敛，即便需要强调暴力也往往会采用真实的表现手法，让观众明白到至少这些事情并不帅气，也不浪漫。所以接触到这类作品的人，对所谓极道文化的认识也不会像《古惑仔》那样产生盲目的崇拜。作为一款游戏作品，除了为游戏性本身而服务的战斗内容外，其实《如龙》也正如大部分日本极道作品一样，并没有将暴力作为表现的主体。

▲写作极道人士，读作光伟岸化身的“堂岛之龙”桐生一马。

▲尽管看上去凶神恶煞，但系列中玩家甚至从来都不能主动伤害街边的路人。

在整个“《如龙》系列”中，桐生一马这名站在黑色地带的英雄角色，自系列最初开始，经历了数次帮派纷争，进行过几番生死较量。但就在本次的最新作中，当秋山骏说出了一句 ：“如果桐生一马杀了人，那他就不会再被神室町的人们当做是领袖。”也许这时玩家才恍然，原来混了一辈子极道的桐生，竟然还没有杀过任何一个人。听起来也许很不可思议，不过其实从系列伊始，桐生就被设定为极道中的一股清流，即便在系列中还有着许多其他“心地善良”的极道人士，可是要论人格的高尚（笑），只怕真的是没有人可以与桐生一马争锋了。

任侠——“尚义任侠”、“为气任侠”、“使气任侠”，指的是轻生死重承诺的人。而其实如果将桐生在游戏中的那些作为都一一数来的话，也许就算把那个“任”字去掉，而只是称之为“侠”也完全是可以的。正如秋山所言，多年来在桐生一次次的自我牺牲之下，神室町中的一些特殊群体已经将其视作可以完全托付和信赖的人。而在游戏之外的我们，应该也都曾在桐生的感染之下，燃起过要成为一名有担当的“任侠”的冲动吧。

▲在《如龙》的世界中，杀人这种大是大非的恶，从来都是要付出代价的。

2 十年累积 脸谱化角色 熬成老相识

抛开几作天马行空一般的衍生作品不谈，从系列初代到之后的《如龙 0》，系列用六部正传作品让故事中的人物角色丰满到了一个前所未有高度。一方面受到开发成本的限制，《如龙》多年来都刻意对系列的故事背景进行了限制，这么多部作品下来虽然没有真正在玩家眼前铺开一片宏大的极道世界。每一部中相对独立，又或多或少相互关联的剧情，为神室町的极道世界建立起了高高的围墙，虽然人物和故事终归走不出这面墙。但也正是因为这些限制，每一部中用在角色方面的笔墨才能够能加浓重。随着系列的一步步推进，那些我们熟悉的角色形象也越发丰富，甚至已经与我们成为了老相识。

例如系列中的大人气角色——真岛吾朗，从初代最初登场时近乎敌我不分、六亲不认的张狂，到后来二代中从东城会出走、凭借直觉拆除炸弹的率性，再到三代中为了完成桐生的请求而为东城会尽职尽责的忠信，以及四代里面等待冴岛大河归来的那份情义，五代中甚至还通过他与前妻朴美丽的一段故事来为他增加了深情的属性，而直到最后的《如龙 0》，当故事将真岛青年时期的经历也进行了补完后，这位从最初规规矩矩人生中跳脱出来的性情中人，才算真正获得了角色塑造上的大圆满。

和真岛一样，每部作品中都不曾少了戏份的角色，除了主角桐生之外，就要数桐生的养女泽村遥了。这名小姑娘在游戏中也经历了十年的成长，从最初对桐生的排斥，到后来相依为命情同父女，遥不仅只是陪着桐生一路走来，其实也相伴了玩家的整个游戏旅程。所以也不难理解为什么在此次的六代中，当公布遥已经成为人母之后，不少玩家发出的都是抱怨的声音，因为此刻我们的心里应该也正和桐生一般，会有种种了好多年的白菜被猪拱了的伤感吧。

至于桐生一马，笔者最初接触这名角色时，有时甚至会因为他的一些看似天真的行为而觉得不可思议。不过随着系列的不断积累，桐生的这种“傻”，也变得越来越可信。为朋友顶罪坐牢，照顾自己心上人的遗孤，甚至是创办孤儿院抚养更多需要帮助的孩子，桐生的坚持令自己伟岸的脸谱化角色设定越发真实，顺便也将自己的生存之道传递给了每一名游戏玩家。所以当这次的剧情开始后，伊达说出桐生为了甩清和极道的关系而自愿选择坐牢时，玩家也应该都可以理解桐生这么做的理由。作为一生都在为别人而活的角色，他以极道者的身分守护了东城会，以兄弟的身分守护了自己的朋友，这些也可能正是玩家们在少年时想要做的。而如今十年已过，这次桐生一马又将以父亲的身分去守护自己的“女儿”的“家庭”，即使这次抗争将成为他人生最后的篇章也在所不惜。而其实对于不少已经进入而立之年的系列老玩家而言，我们需要守护的东西，不也正随着岁月的流逝而悄然转变。

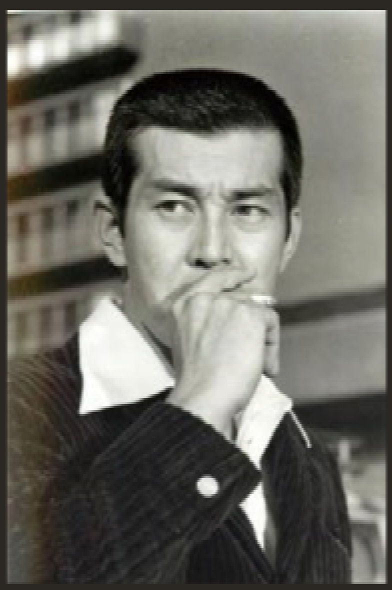
当然，除了以上的三位“真”主角外，《如龙》系列也塑造出了数量众多的精彩配角，尽管其中有一些也和主角一般有些脸谱化，不过游戏总能通过巧妙地设计，让他们获得自己的闪光点。比如始终被压着一头，永远无法跃过龙门的锦山彰 ；近江联合那个霸气且将命运踩在脚下的五代目会长之子乡田龙司 ；又或是通过一百亿事件发迹，既幽默又关心他人的秋山骏。不过，比较遗憾的是，因为剧情的设定或者是演出角色的问题，这些魅力角色往往不能在续作中继续出现，难免令人觉得遗憾。

3 人捧戏 还是戏抬人？

正如上文所言，系列中有些角色在一部作品中登场之后，往往之后就没有了再次出现的机会，像是乡田龙司这样的角色还能在类似《如龙 终焉》或《如龙 维新》中再度露脸，不过许多由名演员出演的角色，因为涉及到授权的问题，就只能成为真正的“一次性用品”了。

因为游戏偏重剧情演出的特色，在系列最初，制作人名越稔洋就认为，演员在表演时的特点相比声优演员的配音演出更能彰显角色的特色，所以制作组经常会尝试邀请明星演员来出演游戏中的角色，一方面可以为角色带来更好的效果，当然顺便也能拉高作品的人气，属于一举两得的做法。在系列头几年，因为牌子的名气还不够大，预算也比较吃紧，所以整体阵容上比较薄弱，不过在选角方面，还是有着比较高的起点。《如龙》初代中，作为作重要人物登场的风间新太郎就找到了著名演员渡哲也来饰演，这是位活跃于上世纪 60~80 年代的老牌演员，人气最高的时期每年平均可以拍片十

余部，而且其本身也出演过大量描写极道世界的影视作品。而同样是一代中的重要角色，丽奈的扮演者三原顺子也是实力和人气兼备的明星，不过近年来三原顺子已经退出娱乐界闯入政坛发展，这名演员的实力由此也可见一斑。



▲渡哲也

▲三原顺子

经过了 PS2 时代之后，系列在步入新世代的首作《如龙 见参》中，因为加入了最新的面部还原技术，此时已经可以将演员们的面部扫描到游戏之中。于是我们看到了实力派演员竹中直人扮演的丸目长惠，新生代偶像松田翔太饰演的佐佐木小次郎等众多的明星角色加盟。事实也证明采用明星进行面部捕捉演出的方式，确实达到了名越稔洋最初的构想，在演出效果和提高人气方面都有着极大帮助，于是也正是从此时开始，邀请明星出演的做法成为了系列的一大特征。

随着系列的不断发展，游戏中的演员阵容也越发强大，从最初邀请演员时的困难重重，到后来不断有演员主动要求出演，《如龙》通过多部作品的成功，形成了一个良性的循环，明星演员的演出让游戏更加出色，而更加出色的游戏则可以吸引更多明星前来演出。在今次的《如龙 6》中，更是汇聚了北野武、小栗旬、藤原龙也、真木阳子等一众大咖，无论是认知度还是演技实力，对系列而言都是一次前所未有的飞跃。这样的角色阵容就算拉去拍上一部电影也绝对称得上豪华，相信就算抛开游戏本身不谈，愿意为这份出演阵容埋单的玩家也绝对不在少数。

▲北野武在日本影坛有着极高的地位。

▶当年的真木阳子堪称日本21世纪初期的女神。

除了人气演员的加盟外，其实也有一些角色原本在娱乐界并没有什么成绩，反倒是通过在《如龙》中的出演才得到更好的发展机会，其中比较典型应该就是在《如龙 4》中出演夜店女郎的坛蜜，她在刚刚踏入娱乐圈时使用本名斋藤支静加参选了《如龙 4》夜店小姐的选拔活动并最终入围，在参与了《如龙》的演出之后坛蜜的演艺事业也开始变得顺风顺水。而既然说到坛蜜，不得不提就是和她在同一部作品中担任夜店女郎的另一位美女——柚木提娜“Rio”。

◀成年的杂志读者可以去找坛蜜的《around30无修正》来看看，尺度大到不行。

4 这里毕竟是灯红酒绿的神室町啊~

虽然夜店系统从系列初代就存在，不过和最初明星演出受到的限制相同，当年的那一批夜店小姐在游戏中的整体表现确实不高，倒不是说演员的素质不高，只是因为 PS2 机能的不足，再美艳的夜店小姐，作到了游戏里面也就大概只能分清楚她们确实是一位“小姐”这种最基础的性别特征了。不过即便在这样的条件下，系列早期依旧汇聚了如 :爱川柚季（《如龙 1》）、麻美由真、松岛枫（《如龙 2》）等非常知名的美女参演。

◀《如龙2》为了还原麻美由真其实已经尽力了。

到了系列的中期，一方面为了增加宣传的噱头，一方面系列也确实提升了夜店内容的重要程度 ,制作组开始搞起了夜店小姐的全民海选活动，满日本找起了可以放在游戏中的美女。除了这些通过评选加入的夜店小姐外 ,正如上文所提到的，系列喜欢找一些“老师”来出演的特色也得以继续保持 ,自《如龙 4》中拉来 Rio 作为夜店小姐后，近几年来系列在这方面的趋势，想必大家也都比较了解了。进入本世代之后，系列更是“变本加厉”，在《如龙 0》中一举邀请了数十位相关产业的老师前来助阵，这在当时来说简直就是一场老司机的狂欢。撇开有村千佳、上原亚衣、大槻响、友田彩也香、白石茉莉奈这些在游戏中戏份颇多的老师们不谈，录像带租赁店里还为玩家准备了一大堆不可描述的小电影内容。也许正是因为这些内容的加入，才让《如龙 0》在二手市场上历时两年之后，依旧可以保持价格坚挺的一大原因吧（笑）。

不知道是不是因为《如龙 0》当时用力过猛，之后的《如龙 极》和这次的《如龙 6》显得有些疲软，不过单从人员选择上来看明显还是提高了针对性，无论是《极》里面的波多野结衣 + 瑠川莉娜，还是今年的三上悠亚 + 冲田杏梨，都是认知度相当高的存在。当然也可能有一些正直的玩家表示，在游戏里老师们的表现本身就受到了各种限制，这样的客串真的有意义？

其实，对于比较没有出息的笔者而言，光是听到这些名字就已经足够兴奋了……

▲神秘的民意调查排行榜。

▶《如龙0》游戏宣传现场。

5 大男人能动手的绝不BB！

在如今这个时代中，人们对单纯武力的崇拜有着明显的减弱，类似各种动漫或小说等流行文化中，也盛行着比别人强的时候就装 13，遇上打不过的就靠嘴炮输出的风气。原本应该靠战斗解决问题的桥段，却大多被什么人生哲学和插科打诨的搞笑对白所替代，不过这种事

情可从来不会出现在桐生一马这名真·男人身上。从系列初代开始，桐生在遇到大部分问题的时候都会靠着自己的一双拳头说话。虽然他也时不时在获得胜利之后跟对手聊上两句做人的真谛，不过在那之前先撸起袖子将敌人打服了才是最要紧的事情。这种直来直去的爽快，相信一定也对上了不少玩家的胃口。

说到系列中的战斗，还有个不得不提的要素，就是那个很假但是真的很帅的“一键脱衣”设定。在游戏中脱衣服一方面是为了让主角露出身后的纹身彰显极道文化，一方面也是为了证明双方在对战时的绝对公平。在这样的基础下，我们也可以看到游戏中但凡遇到势均力敌且想要和主角公平较量的角色，双方基本都会脱衣一战；而在和一些带着武器的敌人或者纯奸角战斗时，往往就不会触发脱衣的设定。而至于一下子就能把衣服“撕”下来这个设计，除了突显角色的气势外，一开始跟机能的限制明显是脱不了干系，不过估计也是做出来之后感觉效果还不错，也就沿用下来成了系列的一大特色。

6 丰富的支线让游戏更加多姿多彩

也许在之前的作品中，多数国内玩家还难以真正了解系列作品中那些数量众多的支线任务到底在说些什么，不过随着之后《如龙 0》开始推出官方中文版，系列在支线任务方面的魅力才展露出来。原来那些我们之前看不懂对话的任务，既有这自己独立的故事，又有很多和日本社会现状的或者流行文化息息相关的内容。例如《如龙 0》里面的消费税支线和迪斯科支线，又或者这次六代中玩了《你的名字》的灵魂交换的梗，还是什么尾道的城市吉祥物，年年出新的《如龙》因为其快速的更新频率，保证了自己在支线任务设计时相比其他同类作品有了更好的选材空间。

7 有买还有送《如龙》从来都不只是一个游戏

除了精彩的主线内容和丰富的支线外，《如龙》还借用了世嘉多年来在游戏行业中积攒下来的雄厚家底，每一作中玩家都可以在游戏中的 SEGA 街机店内游玩各种世嘉旗下的街机游戏。即使在《如龙 0》的那个古老的年代，也为玩家准备了各种街机店内的大型模拟游戏。而在今年的最新一作中，更是加入了《噗呦噗呦》和《VR 战士》两款作品，玩家坐在街机店中一边游玩一边消耗身上的钱币来续命的设定，也真真切切地能为玩家找到一种曾经在街机店的感动。

而除了在街机店内游玩游戏中的游戏，系列近年来也在每一部作品中都加入了可供持续游玩的小游戏内容。棒球、抓娃娃机、麻将这些几乎从不缺席的要素自不必说，五代中的遥版的歌姬养成，《如龙 维新》里面的种菜钓鱼，《0》里面的地产和夜店经营小游戏，以及今年加入了抽卡要素的帮派养成，这些内容既能与游戏本身相结合，本身又有着极高的可玩性，这也让系列在耐玩度上提升了一个等级。尤其在今年加入了氪金抽卡的要素之后，原本只是为了让玩家觉得好玩的小游戏又为小组找到了新的捞钱机会，所以如果名越稔洋和他的如龙小组要是跑去搞搞手游什么的，怕不是早已经发了。

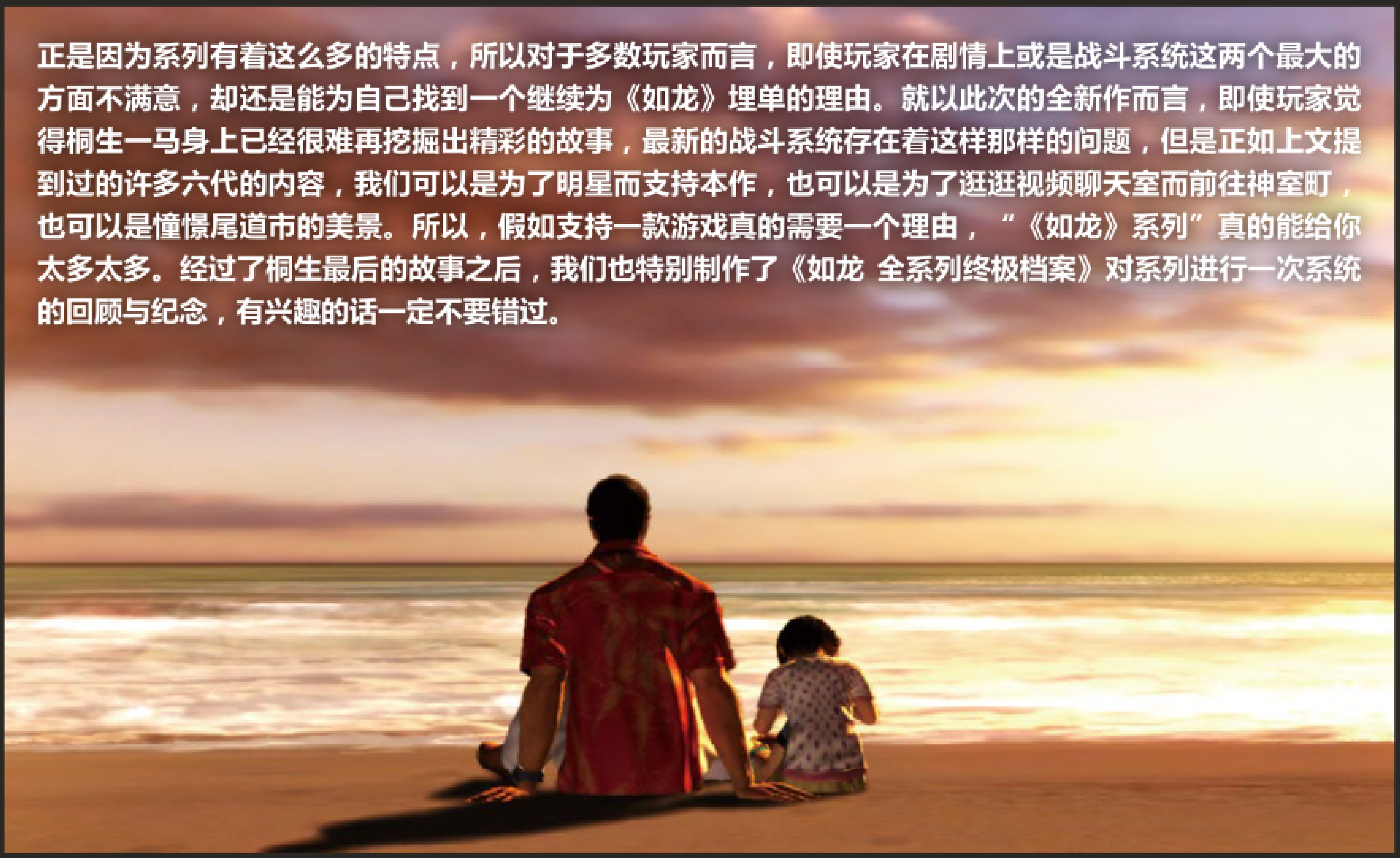
8 这也是一款游戏版的旅游指南

在《如龙》的游戏世界中，虽然没有什么规模宏大的游戏场景，不过除了还原歌舞伎町的神室町之外，系列还是为玩家带来了其他不少还原日本中的街道和城镇。这对于喜爱日本文化的玩家来说，无疑有着极大的新引力。例如这次新加入的广岛尾道市，这个规模不大的乡下小城市，在《如龙 6》中得到了近乎于完美的还原。多的话就不说了，大家直接看对比图好了。

◄▲尾道码头游戏画面与现实对比。

◄▲商店街游戏画面与现实对比。

正是因为系列有着这么多的特点，所以对于多数玩家而言，即使玩家在剧情上或是战斗系统这两个最大的方面不满意，却还是能为自己找到一个继续为《如龙》埋单的理由。就以此次的全新作而言，即使玩家觉得桐生一马身上已经很难再挖掘出精彩的故事，最新的战斗系统存在着这样那样的问题，但是正如上文提到过的许多六代的内容，我们可以是为了明星而支持本作，也可以是为了逛逛视频聊天室而前往神室町，也可以是憧憬尾道市的美景。所以，假如支持一款游戏真的需要一个理由，“《如龙》系列”真的能给你太多太多。经过了桐生最后的故事之后，我们也特别制作了《如龙 全系列终极档案》对系列进行一次系统的回顾与纪念，有兴趣的话一定不要错过。



龍が如く6 命の詩。

いのち　うた

桐生一马人生中进了两次监狱，而每次从牢里出来都会物是人非，而且还要给他最重要的女人带孩子。泽村由美如此，泽村遥也是。相信不少玩家玩本作之前最想知道的，就是到底谁趁桐生不在让遥生孩子了，顺便想帮桐生教训一下那个野爹吧（放心，你有三次机会，记得往死里打）。不过，从 16 岁入行到现在，算上蹲监狱的时间桐生都已经在极道里打拼超过 30 年了，对即将年过半百的他来说还要在街头跟小混混打架确实说不过去，所以即使桐生一马是“《如龙》系列”恒久不变的主角，他的故事也不得不迎来终点。以后“《如龙》系列”会怎样发展还不得而知，不过现在先见证桐生一马传奇的最后一幕吧。

文 秋沙雨 & 筒子君 & 宇宙人　美编 Juxi

如龙6 生命诗篇		PS4 SEGA	
龙が如く6 命の诗		动作冒险	中文版
2016年12月8日	本地1人	无对应周边	
售价为468港币			

本文对应游戏版本：1.02

通关时间：10小时左右
白金时间：40小时以上

系统详解

※ 特别提醒 ：本作有自动存档功能，在游玩游戏时的最新进度会保存在玩家最后读取的存档之中，如果想用 S/L 大法来刷些东西的话建议多存档以防万一。

按键说明

●日常冒险

键位	功能
○	确定
×	取消
×＋左摇杆	冲刺移动
L2	重置视角
R3	开启或关闭第一人称视角
OPTIONS	打开智能手机菜单
方向键	选择项目
方向键↑	打开智能手机相机
方向键←	打开智能手机的简讯
方向键→	打开智能手机的社群网站
方向键↓	丢弃物品
左摇杆	步行移动
右摇杆	移动视角
触碰板	打开地图

●战斗

键位	功能
○	抓取敌人或物品 / 投掷敌人或物品
×	垫步 / 闪避
□	弱攻击
△	强攻击 / 追击 / 热血动作
R1	摆出架势
R2	发动究极热血模式
L1	防御 /（在抓住敌人时）更改擒拿的姿势
L1＋左摇杆	保持着面朝敌人的状态移动
L2	重置视角 / 不使用热血动作
方向键↓	丢弃物品
左摇杆	步行移动或者冲刺移动
右摇杆	移动视角
OPTIONS	打开智能手机菜单
触碰板	打开地图

城市探索

◆ 战斗

在城市里进行探索的时候，通常情况下的移动方式是步行移动，长按 × 键 + 推动左摇杆即可进行冲刺移动，操作时右手的操作会有些别扭，不过可以通过 L2 键的重置视角来让移动变得轻松一些。

桐生一马的冲刺会消耗耐力，当耐力用完的时候他就会停下来休息一段时间，之后才能继续移动。耐力的上限可以通过强化能力来进行提升。

（C）SEGA

◆ 支线

当玩家操作桐生一马行走在街道里或者是达成了某些条件的时候便会触发支线。本作共有 51 个支线，所有支线采用的是全语音，而且大部分支线在正式触发之后会在地图上会有位置标示。在完成支线之后都会获得经验值奖励，部分支线还会附送一些只能在支线里获得的道具或装备。

◆ 突发事件

在神室町和尾道仁涯町的流程剧情进行到一定程度之后就会解锁突发事件系统。玩家在本作的两座城市里移动时，手机的社群网站偶尔会提示玩家在城市的某处出现突发事件，当玩家选择去处理突发事件后地图上就会出现事件发生的地点，在一定时间内抵达地点之后就会触发相关剧情或者战斗。

如果没有在限定时间内抵达地点或者是没有选择去处理突发事件的话，该事件就会算作是失败，在经过一段时间之后会再次出现。

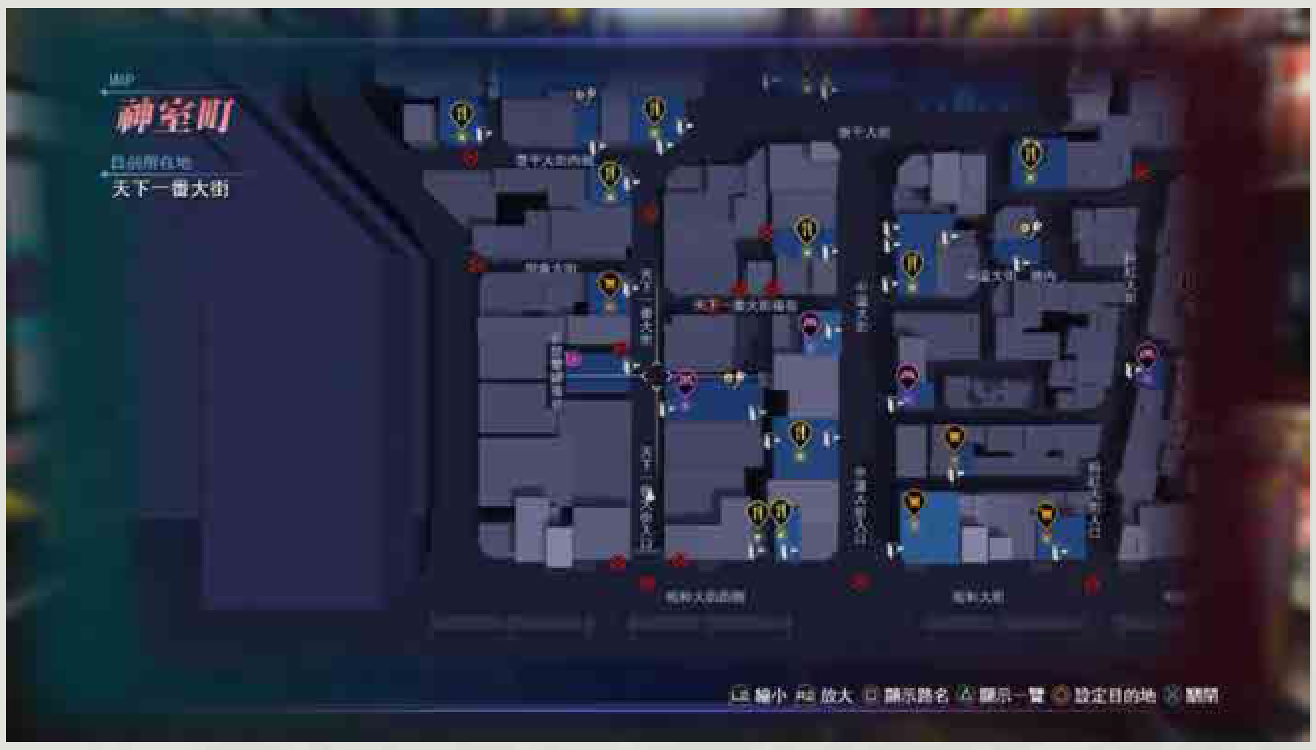
每一类的突发事件都有着解决次数上限，当解决到一定次数之后，联系人就会通知玩家说这一类的突发事件不会再次出现。

◆ 地图

画面左下角是显示角色周边环境的小地图，可以确定主线触发地点或者玩家手动设置的目的地方向。

按下触碰板就能够打开全体地图，在全体地图界面里按下△键就可以查看各店铺的位置，同时还能在地图上自己设置目的地，在做支线或者突发事件时多加活用可以带来很多方便。

同时周边敌人的位置也会显示在地图上，方便玩家遇敌战斗或者是绕开对方。



◆ 饮食

在本作里，历代作品里未曾受到玩家重视的饮食系统成为了重中之重：因为通过饮食可以获得大量的经验值。

在餐饮店里玩家最多可以同时选择 9 种餐点，每种餐点在进食后可以获取的经验值都有所不同，所需的胃袋量表也不一样。

在选择特定的餐点组合时在进食后还能获得额外的经验值奖励，在一次进餐里同时选择两种特定餐点组合时在最后进食时也能够获得 2 种额外奖励。

在胃袋量表满了之后桐生一马仍然可以继续进食，不过这时候进食只能回复体力而无法继续获得经验值。通过移动和战斗可以减少胃袋量表，一些药品也能够减少胃袋量表。

除了直接在餐饮店里进食之外，在便利店或者特产店可以购买外带的食品（例如便当、饭团等），这些可以在日常探索或者战斗时进食。

◆ 饮料贩卖机

在神室町和尾道仁涯町，随处可以捡到饮料贩卖机。贩卖机分为红色和蓝色两种，所贩卖的饮料类型也大不相同，部分街道的贩卖机还有着限定饮料。

在购买饮料之后长按○键来饮用饮料，将饮料喝完之后就会获得饮料对应的效果。通过喝饮料来获得的效果分为限时类和战斗次数类两种，限时类的饮料是在限定时间内的战斗可以获得附加效果，战斗次数类则是在一定战斗次数里可以获得附加效果。

同一个牌子的饮料还有着不同体积容量的饮料，容量越大，所获得的效果时间就越长。

◆ 收集猫咪

在神室町的喵喵茶馆触发支线之后就可以在神室町和尾道仁涯町收集猫咪。每只猫咪都有着固定的活动范围，它们的出没地点不确定，有时候在路上走着它们就会突然从屋顶上跳下来。

给猫咪喂食饲料可以增加它们的好感度，遇到 1 次猫咪可以喂食 3 次饲料，如果在喂食 3 次之后它的好感度没有满的话猫咪就会逃走，然后等到下一次遇到它们之后可以继续喂食。当好感度慢满了之后喵喵茶馆的老板或者员工就会将它们带回喵喵茶馆，之后前往喵喵茶馆就可以见到那些猫咪。

喂食猫咪用的饲料在各个便利店可以购买，在喵喵茶馆里可以购买到所有类型的饲料。每只猫咪对饲料的喜好都是不一样的，所以要多加尝试。

◆ 视讯聊天室

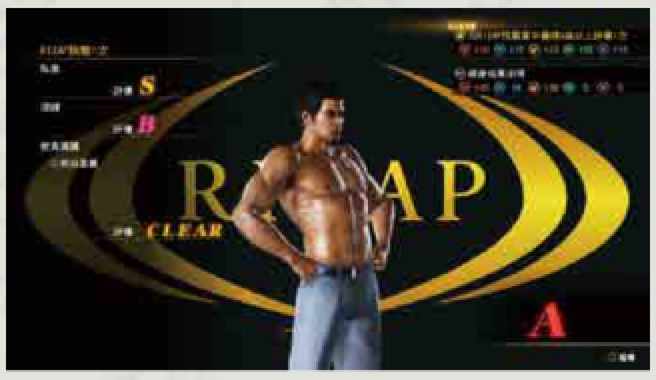
在神室町触发对应的支线之后就能够在网咖 mantai 游玩视讯聊天室。

在开启 DMM 的页面之后首先要花钱充值，然后选择自己想看的聊天对象开始聊天，聊天的方法就是在限定时间内使用○ × □△四个键来打字输入文字。成功在限定时间内输入文字之后聊天对象的情绪就会越来越高，情绪满值之后才能够进入下一阶段的聊天。

◆ 健身锻炼

在神室町的健身房前触发支线剧情之后就能够进行健身锻炼。可选择的锻炼方式共有 6 种，锻炼方法都是以小游戏的方式来进行。小游戏的成功与否会影响到最后的评价。

健身结束之后玩家需要按照教练的短信来在神室町里进食对应的食物，之后返回健身房报告即可。



◆ 帮派建造者

在剧情进行到一定程度之后就会触发帮派建造者相关的剧情与支线。玩家需要带领手下一起打败敌对的帮派“JUSTIS”。

在编辑页面里玩家可以设置旗下干部，各个干部都有着稀有度的设定，稀有度越高，性能就越强，同时出击时所消耗的出击点数也越高。在编辑页面里玩家还能够通过消费桐生一马的经验值来直接提升各干部角色的等级，通过完成任务也能够提升他们的等级。

在游戏开始后玩家可以指派干部角色和一般的杂兵角色出击，○键可以选择他们的前进地点，当干部角色能够使用技能时，将光标转移到他们身上，然后按下△键就能够发动技能。

干部角色的获得可以通过在逛地图时与一些角色的偶遇或者是完成支线来获得，有些角色可以直接输入密码来拿到。

◆ 潜水叉鱼

剧情进行到一定程度之后，在尾道仁涯町的码头就能够触发剧情解锁潜水叉鱼的游戏。

潜水叉鱼需要使用水中枪支来进行捕猎。在一开始能使用的水中枪支只有 1 种，不过随着不断通关各个关卡，玩家就有机会获得有着各种各样性能的新枪支，除此之外在该模式以外的地方也能够获得新的枪支。

在捕鱼时除了要注意随时补充枪支之外，还要注意来自鱼的袭击，出现在视野里的冒着红光的鱼就是即将袭击桐生一马的鱼，在被对方袭击之前最好是将其干掉。在潜行的过程里还会在下方看到宝箱，射击宝箱之后就能够拿到宝藏。

在最后结算时会将玩家收获的成果兑换成金钱，所以该模式也不失为赚钱的一种好方法。

◆ 小酒馆

剧情进行到一定程度之后，在尾道仁涯町东边行走时就会触发支线，紧接着就会开启小酒馆系统。

在小酒馆里，玩家能够与包括老板娘在内的所有人培养好感度并且成为聊天的对象。在培养好感度之前首先要做的是让对方成为桐生一马的酒友，成为酒友的条件多种多样，有的要求在店内唱卡拉 OK 达到一定分数以上，有的要求桐生一马的酒馆等级提高到一定程度。

当桐生一马与该酒友的好感度满值之后就会在尾道仁涯町内触发剧情，紧接着进入聊天阶段，这一阶段里玩家要做的就是在聊天时在限定的时间内做出正确的选项，然后解决紧接而来的支线剧情。

◆ 求神拜佛

在尾道仁涯町的龙南神社和千光寺里，玩家可以通过供奉贡品或者捐香油钱等形式来获得神佛的庇护。

●供奉贡品

在龙南神社外给地藏菩萨供奉贡品就能够获得庇护效果，五个地藏的庇护效果也是有所不同，玩家可以选择自己想要的效果来给不同的地藏菩萨献上贡品。

●抽神签

在千光寺的钱箱旁边可以抽签，根据签文的吉凶可以获得不同的附加效果。不过如果抽到“大凶”的话桐生一马身上的所有附加效果都会被清除。

●香油钱

在千光寺的钱箱前可以献上香油钱，这里需要玩家滑动 PS4 手柄的触碰板来将钱币投掷到钱箱内，积攒香油槽，钱箱上发金光的地方是投币之后可以让香油槽涨得飞快的区域。在香油槽攒满之后玩家可以随机选择将会获得的附加效果以及效果的持续时间。

◆ 业余棒球

完成特定支线之后就会开启业余棒球系统。和帮派建造者一样，需要玩家四处去收集队员，部分队员是通过完成支线或者是达成特殊条件后才会加入队伍里。通过比赛和特训可以提升角色的能力。

在进行比赛时有时候会需要玩家亲自挥棒击球，击球范围分为九宫格，看准球的落脚点来挥棒是胜负的关键。

◆ 切换时间带

在游戏流程进入终盘之后就可以进行白天和晚上的切换了，在尾道仁涯町的公寓以及神室町的新瑟蕾娜休息室可以切换时间。

◆ 智能手机

桐生一马所持有的索尼智能手机便是本作的菜单栏，按下 OPTIONS 键即可随时随地打开智能手机。

在菜单界面首先可以看到的是所持有的金钱数目、经验值积攒情况、胃袋量表以及当前主线与支线触发情况。

在打开智能手机菜单的时候是处于暂停状态，玩家可以随时随地打开手机进行操作。

●ToDo

查看主线的目的地以及当前触发的支线情况。

●持有物品

查看目前持有的道具。分类包括回复药、食物·饮料、其它、贵重品。

●装备・强化能力

该项目便是本作的成长系统，通过各种途径获得的经验值可以在该项目中进行消费，用以提升桐生一马本身的基础能力参数或者是开启各项技能。

可以强化的项目类型包括基础能力、战斗技能、热血动作以及其他技能。其中基础能力的初始上限为 200，在将所有项目强化至 200 之后就会突破上限，可以将所有基础能力数值强化至 300。

在该项目的最后一栏里可以装备道具，一次可以装备 2 个道具，需要注意的是本作没有武器类道具。

●帮派创造者

查看当前帮派的现状。

●简讯

可以查看其它角色发给桐生一马的简讯，当中还有游戏的基础操作教学。

●社群网站

查看突发事件的讯息，每次读档时页面就会刷新一空。

●相簿

查看用手机拍下来的照片。

●成就目录

从《如龙 维新》开始沿用下来的成就目录系统在本作里也依然健在，当玩家在日常探索或者战斗里达成了某些特定的条件之后就能完成成就目录的部分项目，并且能够获得经验值奖励。

●游戏设定

在该项目里玩家可以设定游戏的一些可调整项目（例如字幕的有无、镜头转向的正反操作等等），在日常探索中还能够在该项目中进行手动存档。

◆ 夜店

在进入夜店并指名了对象之后，玩家需要在六张卡片之中选择合适的卡片来让对方的情绪高涨，当中可以选的内容大致分为“会话”、“酒水”以及“食品”三种，合理利用三种卡片的效果和选项来保持对方的情绪便是本次夜店系统的重点。部分对话还能解锁对方的讯息。

每选择一项就会消耗一些时间，当时间用完之后玩家可以选择继续延长时间。

在离开夜店时还会根据对方的情绪槽来给予评价，评价越高，对方的亲密度上涨幅度也就越大。

◆ 其他娱乐设施

除了以上内容之外，在神室町和尾道仁涯町里还有着各种各样的娱乐设施，例如卡拉 OK、飞镖、《噗哟噗哟》、《VR 战士 5 FS》等等。

战斗指南

◆ 遇敌

在地图上与头上有红色光标的NPC 接触后就会立刻无缝切入战斗，将他们打败之后就能够获得经验值奖励，在战斗里打败部分敌人时他们还会掉落金钱、药品或者可以换钱的道具等等。

在喝酒的情况下在城市里移动时被敌人察觉到的机率更大。在被敌人察觉不过还没有进入战斗之前可以通过与 NPC 对话或者调查饮料机的方式来摆脱敌人，在进入战斗之后想要逃跑的话就要费一番功夫，因为这些敌人很缠人，如果冲刺的耐力不够的话很容易会被他们追上。

◆ 弱攻击

□键的弱攻击能够让桐生一马使出迅速的攻击，通过智能手机的强化能力能够让速度变得更快。

在通常情况下桐生一马一次能够使用 4 连段（即□□□□），不过通过智能手机的强化能力解锁究极热血模式的相关功能可以在究极热血模式下让连段次数提升至 8 次。

◆ 强攻击/追击

在使用快攻连段期间按下△键就能够对敌人使用强攻击。强攻击在发动前还能够进行蓄力，同时还能对敌人破防。

当敌人倒地或者晕眩时按下△键还能够进行追击。

◆ 热血动作

在战斗里攻击敌人或者防御敌人的攻击时，画面左上角的热血量表就会慢慢积攒起来。热血量表的初始上限为 3 个，通过智能手机的强化能力能够提高热血量表的上限。

当玩家操作桐生一马在战斗里做出特定的举动（抓住敌人、在敌人攻击的瞬间进行防御等待）或者拿着特定的场景道具时，画面上会出现△键的提示，这时候按下△键就能够发动热血动作，给予敌人极大的伤害。

热血量表除了在战斗里可以增加之外，去餐厅里进食部分食物也可以积攒热血量表。

◆ 闪避攻击

在战斗时 × 键的用途是闪避，使用 × 键 + 左摇杆就能够让桐生一马按照玩家的想法来往各个方向垫步闪避或者是向前突进，闪避相关的功能可以通过智能手机的强化能力来解锁。

◆ 架势/锁定敌人移动

按住 R1 键就能够让桐生一马摆出架势，按住 R1 键再推动左摇杆的话就能够让桐生一马在锁定一个敌人的情况下摆架势移动，在这种状态下受到目标敌人的攻击时桐生一马能够做出应对动作，不过侧边或者身后的敌人攻击就无法顾及。建议将本功能用于与 BOSS 或者小 BOSS 的战斗里会比较合适。

◆ 抓取/投掷

在战斗里靠近有○键提示的场景道具或者敌人时按下○键就可以抓取场景道具或者抓住敌人。

在抓住道具时，按□键或△键可以使用道具来攻击，按○键则可以把道具投掷出去。

在抓住敌人时可以按□键或△键来攻击敌人，按○键则可以把敌人甩出去并波及其他敌人。

◆ 防御

在敌人攻击时按住 L1 键就能够防御敌人的攻击，能减少来自敌人的攻击伤害，同时能让敌人在攻击后露出破绽让玩家进行反击。

不过需要注意的是防御并不能抵抗所有的攻击。敌人的大攻击能够破除桐生一马的防御，而在遭到敌人的背后攻击的话防御是形同虚设的。

当敌人使用枪械、利刃类武器（刀、碎瓶子等）进行攻击时直接防御也起不到任何效果，不过这种时候可以通过抓取场景里的物品来抵御敌人的攻击，方法就是在抓取物品之后按住 L1 键。

◆ 究极热血模式

在热血量表积攒到 1 个以上的时候就可以按下 R2 键发动究极热血模式。在该模式下桐生一马可以拿起平时无法拿起的大型场景道具（例如摩托车），在使用快攻连段时如果周围有场景道具的话桐生一马还会随手拿起道具来直接攻击，同时还能使用平时所无法使用的一些热血动作。在该模式下受到敌人的攻击也不会出现硬直。

究极热血模式的持续时间受热血量表的积攒量而定，热血量表的上限越高，积攒量越多，那么究极热血模式的持续时间就越长。

流程攻略

关于流程部分，目前版本下游戏存在一个良性 BUG，即一周目通关前，在和南云刚一同开始最终战之前先额外存一个档，通关解锁最高难度后，读取此存档并手动在游戏设定中将游戏难度调整为最高的 Legend 难度，并击败最后两个 BOSS 即可视作通关最高难度并解锁奖杯。当然，如果玩家还是想要进行二周目的话，只需要在继续游玩选项中读取漫游模式的存档，并在载入时选择从头开始游戏即可在继承状态的情况下开始二周目游玩。

因为本作战斗及系统方面的大幅改动，其实游戏已经不存在特别难的战斗内容。流程方面简单地讲述了大致的游戏流程，无可避免的会涉及到一些小剧透，不过行文中笔者已经尽可能将悬念进行隐藏。为了照顾不希望被剧透的玩家，流程中的任务要求也会用不同颜色的字体进行醒目标注，读者可以对照自己当前的游戏进度查看游戏的任务要求，剧情战斗以及 BOSS 战则会在章节流程下方单独说明。

序章

正在品尝着美酒的桐生一马和一旁的妈妈桑聊着天，从妈妈桑的说话中可以得知桐生似乎正有什么急事要处理。不过在那之前，桐生还是希望能安静地品尝一番杯中的美酒。就在此时，小酒馆中原本安静的气氛随着一名其貌不扬的小混混的闯入而被打破。这名小混混一边挑衅着桐生，甚至还将他手中的酒杯打落在地。受到如此“欺压”，桐生自然不会忍气吞声，于是跟着小混混出去将他好好教训了一顿。

尽管被打败的小混混死缠着不肯认输，不过有事在身的桐生并没有和他多做计较，赶回酒馆之后，只见桐生十分熟稔地从口袋中取出了一些白色的粉末，在一番精细的准备之后，一杯牛奶冲泡完成……而即将享用这杯醇香牛奶的，则是旁边一名十分可爱的婴儿，桐生一边将奶瓶送到孩子嘴边，一边露出了宠溺的表情。

BOSS战 南云刚（小混混）

在一周目中，这场战斗就是基本的教学战斗，玩家只要根据提示完成即可，如果是二周目的话，则不会出现教学要求，玩家完成战斗即可。因为 BOSS 血量设置的更改，本作中的强力招式能造成的伤害都被限制在了同一个等级，前作中的实用技能“打虎”的输出效果大幅降低，取而代之的新神技则是拿起道具后触发的热血动作，当然对于不善操作的玩家而言，不断进行飞踢则是可以殴打一切的最佳选择，遇到战斗难点的话使用这一招可以将 BOSS 活活屈死（不过当然还是不推荐大家始终使用这种破坏游戏体验的攻击方式）。这一战中南云刚的攻击方式十分简单，都是些动作幅度大起手明显的招式，躲过后就可以轻松进行反击了。另外，这场战斗也是所有 BOSS 战中惟一一场 BOSS 不会进入爆气模式的战斗，玩家无需担心攻击时 BOSS 借助刚体反击，所以随意输出将他打败即可。

第一章／自由的代价

时光回溯，在三年前（《如龙 5》剧情）的那场争斗之后，桐生一马重伤入院，而在他接受治疗的同时，警官伊达将桐生的处境告诉了他的好友秋山和他的养女遥，而因为事件造成的后果，桐生一马很可能将要面对法律的严惩。在伊达的对话结束后，游戏会出现一段类似梦境的桥段，此时选择与场景中的角色对话可以对相应角色进行了解，帮助玩家回顾系列主要人物的大致背景，而选择走向远处的光明则可以直接将故事切回现实之中。

桐生苏醒之后，东城会的六代目会长堂岛大吾前来询问桐生的情况，早年深受桐生照顾的他希望帮助桐生摆平官司的麻烦，不过为了彻底摆脱与极道之间的瓜葛和遥过回平常人的生活，桐生毅然选择认罪伏法，并在监狱中服刑赎罪。

三年的时光很快过去，刑满释放的桐生满怀期待地赶回冲绳的牵牛花育儿院，和这些可以称之为“家人”的孩子们重聚。与孩子们一番寒暄之后，桐生发现本该在这里等待自己出狱的遥却不见了踪影，**与孩子们对话之后**，桐生得知原来遥因为自己极道身分的缘故，承受了许多来自媒体和舆论的压力，所以暂时离开冲绳返回了神室町。为了尽快查到遥的消息，桐生**打电话给秋山**那里进行询问，只是没想到秋山的号码竟然无人接听。无奈之下，桐生一马决定重返神室町，亲自到秋山的**天空金融公司**去问个究竟。

当桐生刚刚步入神室町的街道，就很是巧合的遇到了自己的老相识警官伊达真，而从伊达的口中，桐生得知了现在神室町混乱的现状。因为一年前亚细亚街的一场大火，中国极道组织得以进入神室町并与东城会展开争夺。而因为受到事件的牵扯，东城会中包括真岛吾朗和堂岛大吾等重要人士都被警方羁押。虽然情况已经十

分严重，不过毕竟此时的桐生已经撇清了和东城会的关系，也没有过多询问，为了找到遥的消息他还是决定先去秋山那里。

来到天空金融之后，这里却已经是大门紧闭，桐生只好去楼下的**新瑟蕾娜酒馆**向妈妈桑进行询问，因为依旧没有收获桐生又跑去了 **Bantam** 进行打探，并在店员的口中得知秋山曾经在**亚细亚街**与中国极道发生了争执。桐生来到亚细亚街时，街内的一间酒店中，东城会的几名成员正在与中国极道组织祭汪会的干部商谈着和解的事宜，不过显然那名叫做艾德的干部并不准备和东城会妥协，三两下就将东城会的人摆平。而在剩下的几名成员落荒而逃时，追下来的祭汪会成员却不识时务地惹上了桐生，在桐生将他们打倒时，之前逃走的东城会成员也发现了重返神室町的桐生。

打败了祭汪会的混混后，桐生依旧没有得到秋山的情报，只好再次回到**天空金融附近**打探。这一趟桐生终于有了收获，在后巷里正好遇到了被祭汪会围攻的东城会成员，将其救下后还顺便得知了秋山曾在**儿童公园**附近出现过，于是桐生继续展开寻找秋山的旅程。这一次终于是找对了地方，在询问一名街友时，他不仅认出了桐生，还答应带他去寻找秋山。不过在出发之前，这名街友当然不会简简单单就帮助桐生达成目的，发挥了蹭吃蹭喝的本性，要求下桐生替他买上一份食物才能去为其指路。虽然嘴上说着有口饭吃就好，但是玩家至少要在商店购买 600 日元的**猪排便当**才行，一百多元的饭团是无法打发街友的。满足了街友的要求后，他拉开了自己坐着的纸垫子，露出了下面的水井盖，原来秋山一直都躲在神室町的**下水道**中。

找到秋山之后，刚刚睡醒的他一脸懵逼地表示，我一个被祭汪会逼得住下水道的人，怎么会知道现在外面的情况呢？所以，遥不是回牵牛花了吗？眼看没办法从秋山那里得到帮助，气氛一度陷入十分尴尬的局面，不过好在之前干掉了东城会组员的**祭汪会干部艾德**跟踪桐生也来到了下水道内 ,这才缓解了原本"尴尬"的气氛。

打败了艾德之后，两人就这么看着他撂下了两句狠话就放走了他，而因为藏身所遭到暴露，秋山也选择跟桐生一起回到了地上。出来之后桐生接到了伊达的电话，被告知遥发生了意外现在正在医院且生命垂危，桐生和秋山闻讯后慌忙搭乘出租车向**京都医院**赶去。找到街口的计程车后，直接选择目的地京都医院即可。（之后需要去到地图之上没有的地点也需要如此操作）

BOSS战 祭汪会干部 艾德

本场战斗中，艾德手下还带着几个杂兵，不过因为我们这边也有秋山帮忙所以倒也没有什么难度。靠着秋山吸引走艾德的注意，轻松输出一段时间后，艾德会进入爆气状态，此时他将增加刚体效果，当然这个效果也并非完全不能打破，只不过在使用轻攻击时，玩家要多多注意不要被反击。这个状态下，艾德会多出一个张开双手向前突进的攻击，这一招要注意闪避。如果觉得使用一般攻击输出打得太慢的话，推荐还是使用道具后按下△键的热血动作来对 BOSS 造成更多的伤害。

第二章 新的幼苗

赶到医院的桐生，除了得知遥因为车祸陷入了昏迷外，还得到了一个大大的惊喜，自己要当"姥爷"了。当伊达用孩子的名字（遥人）和小遥奋不顾身保护孩子的行为，向桐生证明了面前这个孩子就是遥的亲生骨肉之后，依旧不愿面对现实的桐生几乎要留下"激动"的泪水 ,顺便还很"关心"地询问了下孩子的父亲究竟是谁。不过这个巨大的悬念，怎么可能第二章节就揭晓呢，所以还是要继续推进流程来获取更多情报。关于车祸事件，桐生怀疑并非单纯的意外，于是回到**车祸现场调查**。（需要调查三个地方：撞断的栏杆、车胎痕迹和遥的血迹）

在事故现场，俩人发现桐生正被不明身分的人士跟踪，追上这名**可疑男子**之后得知此人是东城会新进势力染谷一家的组员，被安排前来"保护"桐生。而因为东城会方面似乎对遥的意外有所了解，桐生决定前往**东城会总部**去了解情况。搭乘计程车来到东城会后，染谷家的总长染谷巧早已在此等候，同时他也为桐生引见了目前东城会的代理会长菅井克己。由于堂岛大吾被抓，现在东城会已经换成了这俩人话事，他们自然不会真正替桐生分忧，双方在一段口蜜腹剑的交谈后，桐生还是没有任何收获。调查没有进展让他烦恼不已，所以只好回到**新瑟蕾娜**暂作休整。这里的妈妈桑帮桐生下载了神室町的社群网站的 APP 后，桐生再次**回到街头**寻找关于意外的线索。没曾想刚走出店铺，还没开始探索，就遇到了所谓部众 3000 的新组织"JUSTIS"的头目，不过还好对方也只是路过，大家并没有发生摩擦，不过看样子似乎桐生和 JUSTIS 之间还会发生更多的纠葛。刚刚摆脱 JUSTIS 后，桐生又遇上了一名叫做古虎的少年，这位小哥上来就很自来熟地表示自己一眼就看出了桐生的强大，希望他可以来帮助社群网站上的人解决麻烦，让神室町变成更美好的人间。热心肠的的桐生糊里糊涂的就答应了他的请求，完成对话后社群网站的随机任务就会开启，玩家就可以通过手机接到任务了。两段插曲之后，桐生还没来得及开始调查，伊达那边又打来电话希望桐生可以先回去遥那里。搭乘计程车来到**京都医院**后桐生得知因为遥昏迷不醒，遥人需要被送往乳儿所照顾，身为孤儿的桐生对此十分在意，于是决定开始自己的奶爸之路带着遥人离开。因为毕竟涉及到了诱拐儿童的罪行，秋山在一番劝阻无果之后，决定使用强行手段来阻止桐生。 在桐生的决心之下，他还是不顾秋山的阻拦带着遥人离开。在此之后，伊达找到了桐生，告知他育儿所那边的问题已经解决，不过如果出了意外的话，则必须由伊达来负全部责任。随后，伊达向桐生提供了有关遥消失这段时间的惟一情报，就是她曾经在广岛的尾道仁涯町待过一段日子，于是为了查询事件的真相并找到遥人的父亲，桐生踏上了前往广岛的旅程。

BOSS战 秋山骏

因为并非生死相搏，秋山的 BOSS 战难度其实非常低。秋山本身的攻击欲望不强，战斗中他还会向前摊开双手做出"不要再打了"的姿态，当然此时我们完全是可以对秋山进行攻击的，战斗中玩家可以随意进攻。看到轻攻击被裆下的话，就进行躲闪或防御即可。虽然育儿室的空间不大，不过好在秋山的大部分攻击都可以直接防御。战斗进行一段时间后，秋山会进入爆气状态，这时可以使用场景中的道具触发热血动作打出巨大伤害，不过因为此处已是本关的最后部分，其实干脆拼血互殴也是不错的选择。

第三章／外地人

来到广岛后，桐生找到一家叫做**清美小酒馆**的小店希望向本地人进行询问，美女店主笠原清美看到桐生怀抱着孩子，对这位陌生人也就减少了警惕，所以将桐生请进店内。此时在酒馆内，正巧还坐着广岛本地帮派阳铭联合会旗下的一名小头目。出于对外地人的怀疑，以及因为清美对桐生的热情，这位对妈妈桑有着爱意的极道人士南云刚对桐生产生了一些妒忌，在南云刚的主动挑衅之下，两人还是发生了摩擦。解决了南云刚的纠缠回到**清美小酒馆**后，因为天色已晚，清美热情地拜托朋友饭野帮助桐生安排可以住宿的地方，虽然似乎清美的这位朋友和南云刚一样也不怎么喜欢桐生，不过还是带他来到了**水军公寓**休息。

睡觉之前，因为遥人的奶粉喝完了，所以小宝宝开始不断哭闹，桐生只好上街购买奶粉。一番折腾后，桐生终于在仁涯大街北边一辆小货车前面正在**打电话的年轻人**那里得到情报，不过来到**药局**之后也没有买到奶粉，而药局的店主则推荐我们去**清美小酒馆**让妈妈桑联系刚才帮忙的朋友饭野进行询问。最终在饭野的帮助下，桐生终于在一间**理发店**借到了奶粉，不过当打烊之后的清美过来**水军公寓**看望遥人时，才知道原来人家哭闹根本不是因为肚子饿，只是想要睡觉而已……

婴儿沟通指南

在这段剧情中，遥人会进行不定时的哭闹，而一旦这位小祖宗任性起来，可就有得桐生折腾的了。当遥人开始哭闹后，会开始一段小游戏，此时遥人会出现四种状态分别需要玩家使用四种操作来哄他开心：1. 遥人双手用力向上举高时，玩家需要同时向上推动左摇杆和右摇杆；2. 遥人左右晃头时，玩家需要左右晃动手柄；3. 遥人上下点头时，则需要上下晃动手柄；4. 最后一种情况比较少见，当遥人紧闭双眼、头部没有明显动作且双臂向外微微张开时，需要触摸触控板来对他的头进行抚摸。

第二天，说是要去街上打听，结果桐生十分老实地就跑去了**清美小酒馆**，此时的清美也正准备要找桐生帮忙凑人数参加业余棒球赛，因为之前受到的照顾，桐生只好答应帮手。通过**登山缆车**来到球场后，没想到竟然又冤家路窄的遇到了南云刚，一场战斗也在所难免。解决了广濑一家的混混后，回到**清美小酒馆**，阴魂不散的南云刚再次出现，剧情也回到了序章的部分继续进行。就在刚刚被桐生收拾了一顿之后，名为舛添耕治的阳铭联合会干部（广濑家所属的上级）找上了南云刚，胁迫他向清美收缴保护费并交出需要缴纳给上级的钱款。在心爱的人面前，南云刚展示出了自己的男子气概，同时也打动了桐生。于是当南云被舛添耕治带走后桐生也追了出去，在**大多福屋门前**遇到饭野之后得知南云刚被带去了山顶的**千光寺**，桐生从舛添的手中救出了南云刚。因为受到了桐生的帮助，同样算是性情中人的南云刚十分感动，当即就抱住了桐生的大腿并认他做了大哥。无论当时这个小弟是否是桐生真的想收，至少他终于不用再不断被南云刚骚扰了……

BOSS战 南云刚

与南云刚战斗的前半段，因为设定中他依旧处于醉酒的设定，所以攻击动作十分明显。其攻击方式主要是拳脚组合的两连击，蓄力带红色特效的攻击可以打破玩家的防御，不过在使用这种攻击时南云刚都会发出喊声作为提示，玩家注意闪避即可。除了蓄力攻击外，南云刚的两连击还可以以轻攻击状态快速打出，不过这种攻击可以正常防御。在第一状态中，玩家可以选择压着南云刚追打，使用一次□ + △的连击先将他打出硬直，再连上一套攻击就可以打出不错的伤害。

战斗进行一段时间后，南云刚会进入爆气状态，此状态下他除了增加攻击力并附加刚体效果外，还多了一招放松手臂之后的大范围连击。不过这一招的起手动作十分明显，闪避起来很容易。想要缩短战斗时间的话，其实南云刚在蓄力的时候也是可以攻击的，不过打两下就要赶快进行闪躲。

特殊战 广濑家三人组

面对以南云刚为首的广濑家三人组，看上去同时面对三名特殊角色似乎有些困难，但实际打起来并不是特别麻烦。因为此时三人只算是强力杂兵而不是以 BOSS 身分登场，所以桐生的抓投技能对他们使用起来和殴打杂兵无异。不过因为三人毕竟还是不同于低级杂兵，直接使用○键抓投的话很容易被躲开，建议可以习得“终结摔掷”技能，使用□ + △的连击先将敌人击倒，再连按○键触发投技。当三人组中有人血量较低后，三人会同时开启爆气模式，这时建议玩家优先将残血敌人击倒，避免同时面对三个敌人而应对不及。

BOSS战 舛添耕治

舛添耕治的攻击几乎都是直线的出手，使用侧闪就可以很好地进行躲避。追求高效率打法的话，可以先进入究极热血模式对舛添使用强力热血动作打出一波伤害，此时清再理场地内的杂兵后就可以将热血槽回满。当舛添的血量低于一定程度后，他会将之前的杂兵再次唤醒，这时建议先使用道具触发热血动作对舛添造成大量伤害。而再次复活的杂兵则可以继续帮助我们回复热血槽，以此循环基本可以无视 BOSS 爆气之后的加强效果快速将其击败。

第四章／谎言

在“新小弟”南云刚的盛情邀请之下，桐生来到了广濑家的根据地，正巧广濑家的头子广濑彻从医院（为了诈骗保险金假装车祸）偷溜回来，正和这位老江湖闲聊时。南云刚的小弟突然跑来告知三人组中的另外一人松永孝明在负责的**夜店摩蕾诺**和客人发生了冲突并被围殴，担心事件进一步恶化的桐生也赶去查看。从闹事者手中救出松永后，桐生回到**清美小酒馆**接回遥人。顺便告知清美妈妈桑南云的事情已经解决之后，桐生带着遥人回到了栖身的**水军公寓**。

次日，桐生再次回到**广濑事务所**后，他向众人出示了遥的照片并希望得到一些情报，结果广濑一家看到照片后都纷纷表示没有见过遥，并一个个紧张地找借口离开。桐生似乎也以为真的没有收获，打算离开此处，出于礼数，临走时桐生去向**广濑彻**老爷子道别。离开事务所后，桐生看见清美急急忙忙地赶了过来，她告知桐生因为昨天和舛添组发生的矛盾，现在阳铭联合会正在四处调查桐生，而且还专门派了人来到尾道仁涯町对付桐生。因为担心事件会波及遥人，清美建议桐生跟随她一起先前往偏僻的**龙南神社**暂避。来到神社后，桐生对清美说虽然自己因为南云刚的事情惹上了不必要的麻烦，不过还是有了收获，从刚才几人的神情中，桐生确定遥一定在尾道仁涯町出现过，广濑一伙只是刻意隐瞒着什么。不过看到他们刚才的表现，桐生觉得他们一定也有着隐瞒的原因，所以决定等待广濑一家人主动说出真相。

为了继续追查，桐生再次回到**摩蕾诺**。桐生刚刚和**广濑家的松永**开始交谈，勇太就跑来报信昨天惹事的造船厂工人向阳铭联合会施压，上级已经派人来到广濑事务所。因为不想牵连桐生，松永决定自己回去解决此事，而为了避免桐生与此事出现更多的瓜葛，田头和勇太希望通过强硬手段拦住想要去帮忙的桐生，避免他惹上麻烦。不过这两人自然是拦桐生不住，赶回**广濑事务所**的后摆平了拦路的舛添等人，又在事务所内遇到了阳铭联合会的二号人物小清水宽治。这位阳铭联合会的实权派人物并没有打算马上与桐生展开冲突，反倒卖了个面子饶过了松永。经过了这次事件之后，桐生向广濑一家透露了自己的真实身分。而因为这一次的大恩，广濑一伙关于遥的事件的保密态度也产生了动摇。果然就在当天晚上，南云刚来到**水军公寓**，将关于遥的事情全部告诉了桐生。

特殊战　田头直人&宇佐美勇太

和之前的三人组战斗一样，田头和勇太也都不是真正的BOSS身分，不仅战斗力不高，招式也没有什么特别需要注意的地方。战斗时小酒馆内有许多道具可以利用，无论是直接按□键攻击还是触发热血动作都有着不错的效果。进入爆气状态后，两人的攻击依旧没有变化，不过属性能力有所增加，只要稍微注意下闪躲即可。

BOSS战　舛添耕治

二战舛添耕治和一战的打法思路相同，舛添带着的小弟可以帮助玩家持续回复热血槽。不过如果觉得这一战中，舛添一直躲在杂兵堆里比较烦人的话，可以在开启究极热血状态后，拿起场景中的道具直接攻击（例如墙边的机车就是十分不错的选择）。另外，在舛添爆气进入第二阶段之后，虽然没有新的招式，不过能力值还是大幅提升，加上周围杂兵的纠缠，玩家切忌开启究极热血后使用普通连击硬拼，因为究极热血会开启桐生的刚体效果，玩家很容易在不知不觉中被杂兵连续输出扣掉大量生命值。

第五章／蒙面

从南云刚的口中得知，尾道仁涯町中和遥接触最多的其实就是酒馆的妈妈桑笠原清美。桐生只好赶去酒馆询问，而清美此时已经离开了酒馆，并留下便条约桐生**等到傍晚**在山顶单独会面。由于距离傍晚还有些时间，桐生决定在街上接续调查看看。当他来到**仁涯大街**时，救下了一个正在被围殴的青年，之后又得知此人是从新兴帮派“JUSTIS”中叛逃的干部阿城。而在谈话时，阿城好友的妹妹又被JUSTIS的人抓走，桐生自然不会坐视不理，于是和他们一同前往营救，此时游戏将会开启全新的**帮派养成内容**。亲自动手解决对方头目并救下人质后，阿城邀请桐生一起解决JUSTIS。而为了能够战胜这个拥有数千人的组织，阿城与桐生达成联合成立桐生会，希望以此为根本战胜JUSTIS。

处理了JUSTIS带来的一堆麻烦事后，已经接近傍晚，桐生搭乘缆车赶去**展望台**赴约。就在清美即将说出关于遥最关键的情报时，东城会的染谷巧突然出现在山顶。他告知桐生自己来此的目的是要与阳铭联合会的小清水进行交杯仪式促成两派的联合。而除此之外，染谷还说出了更令人不可思议的事件，原来清美和他之前曾有过一段感情。交谈结束后，也许是碍于桐生在场，染谷并没有对清美做出过分的举动，不过在桐生离开后却还是偷偷绑走了清美。得知这一消息的南云刚等广濑一伙与桐生决定前去**迎宾馆**救出清美，而就在南云刚等人因为自己在阳铭联合会的身分犹豫不决时，广濑彻老爷子支了一招，让他们蒙面行动，于是一行人在简单的布置之后即刻出发。一番战斗之后，桐生找到了清美，身为染谷前妻的她并没有遭到刁难，反倒是桐生被要挟要作为染谷与小清水结盟的见证人，桐生拒绝之后虽然引起了小清水等人的不满，不过阳铭联合会的会长来栖猛将此事压下。

BOSS战 阳铭联合会成员

这段战斗的流程比较长，如何避免被杂兵造成过多的伤害非常重要。战斗的第一阶段，在迎宾楼的大厅，广濑一家的其余四人会一起帮手，此时让他们将敌人的注意力引开，玩家可以不断绕后来直接对敌人的背面进行打击，如此可以有效避免敌人反击或攻击被挡下后出现硬直而被围攻。

来到二楼开始房间的搜索后，屋子里会有两名敌人等待玩家，二层的敌人能力值比较低，基本上进去一个飞踢再补上两脚就可以轻松搞定。来到三层后屋子里的敌人会变成更为强力的杂兵，此处因为房间内空间很小，同时面对两个人的围攻难免会被打到，所以建议进门后直接使用热血动作优先解决一个，剩下的再慢慢对付即可。

战斗继续，桐生会在澡堂子里遇到不少敌人，值得注意的是这波敌人中有一个有特殊标记的强力型敌人（像BOSS角色一样在血条前面有个紫色符号），这名敌人的防御会影响我们对其他杂兵进行输出，而如果只将注意力放在他身上又容易被其他敌人围攻。推荐的打法是先使用场景中的道具对这名强力敌人使用热血动作，将他击倒后趁着这段时间使用摔投清理杂兵。当强力敌人起身后，我们又重新积攒出了热血槽，这时继续使用道具进攻，如此反复就可以较为轻松的完成战斗。

遇到染谷后，还会在餐厅遭遇最后一场战斗，这里同样有一个强力敌人，不过因为广濑家的另外几人已经全部跟上，所以他无法对玩家造成太多干扰，玩家只要全力清理杂兵即可。面对场上数量众多的杂兵，可以选择开启究极热血模式后捡起房间内的盆栽进行大范围攻击，不过需要注意的是因为场景内还有很多小酒瓶，如果在究极热血模式的强制状态下拿起了一个，一定要尽快扔掉，避免酒瓶缓慢的攻击动作造成破绽。

BOSS战 染谷巧

普通状态下的染谷巧，主要进攻招式是左右拳之后加上一次转身飞踢，这个攻击玩家可以通过化劲技能直接卸去染谷的攻击进行反击。如果没有化劲成功的话，两次拳击也可以完全防御，剩下的飞踢动作十分明显，对操作自信的话可以直接使用打虎技能来反击，不过正如之前所说本作打虎所承受的风险和回报不成比例，不建议玩家强行尝试。除了这个主要攻击外，染谷还会进行箍颈膝撞的投技和下段踢两个招式，这两个招式防御起来都比较麻烦。不过如果玩家不断使用轻攻击骚扰的话，染谷就几乎不会使出后面两招。

进入爆气模式后，染谷会增加抱摔后连打的招数，不过这个抱摔的距离很短，玩家可以通过向后闪躲来轻松躲避。爆气后的染谷给人的整体感觉没有太大强化，不过如果不想硬拼的话，可以先打几下□键的普通攻击，如果打出硬直的话就接上△键的重攻击，如果染谷没有被打出硬直的话，我们就要快速向后闪躲，等他使用连续技后可以乘机打出伤害。

第六章／足迹

从被救出的清美那里得知，遥人的生父也许就是广濑一家曾经的成员达川，而此人现在已经去了神室町作男公关。为了继续追查，桐生只好赶回神室町，而勇太和南云刚也决定一同随行。回到**水军公寓**简单收拾之后，次日的桐生一行人已经站在了神室町的街道之上。来到**阿尔卑斯咖啡厅**稍作休整，桐生决定先前往**星尘俱乐部**寻找自己的老朋友一辉打探消息。路途中勇太因为拉肚子跑去**超市**借厕所，无聊等候的南云刚在随手翻阅杂志时，发现之前被警方拘留的东城会六代目会长堂岛大吾似乎就要被正式收监，虽然情况不容乐观，不过已经金盆洗手的桐生还是决定不去趟道上的浑水。

来到星尘后，桐生得知因为极道斗争的关系，这里已经被韩国极道真拳派占据。这里的新老板真拳派的韩俊基在得知桐生出现后也前来挑衅，而为了打探关于达川的下落，桐生只好**前往星尘**赴约。见到韩俊基后，他提议桐生和他在擂台上一较高下，如果桐生可以获胜的话就告诉他自己知道的事情，不过桐生拒绝了这如同耍猴戏一般的要求。而为了帮助桐生，勇太决定替桐生上台战斗，这位初出茅庐的小混混在擂台上自然不是韩俊基的对手，被痛殴了一阵之后，桐生因为勇太的受伤而选择出手。战胜韩俊基后，这位真拳派的新派人士并没有出尔反尔，很痛快地将自己对达川的了解告知桐生，在他的情报中，达川之前似乎只是以男公关的身分作为掩饰，而实际上通晓中文的达川加入了中国极道组织，成为了祭汪会的成员。根据韩俊基提供的情报，桐生来到达川的藏身处**樱花大厦**，不过在这里发现的一切，却令三人大吃一惊。虽然他们在这里确实找到了达川，不过准确来说的话，找到的其实只是达川的尸体。

BOSS战 韩俊基

和韩俊基的战斗发生在擂台之上，此处空间狭窄且没有可以使用的道具，所以没有取巧的手段。韩俊基的攻击方式偏向拳击的套路，没有踢腿的攻击，所以攻击范围十分有限，灵活的闪避就可以躲开他的大部分攻击。推荐打法是通过连续的普通攻击（纯□键不加△键的连击）输出，韩俊基开始反击的话，闪躲后再找机会再打出重攻击。除了拳击之外，韩俊基也配有破防的抓取技，不过只要玩家不断保持使用轻攻击骚扰的话，韩俊基就不会主动使出这一招。另外，韩俊基还有一招放松肩膀后突然打出的突进攻击，这一招因为起手十分明显，可以控制好距离利用打虎或者化劲的精髓等热血动作进行反击。

进入爆气状态后，韩俊基的速度和攻击都有所提升，此时玩家需要打得更加小心，不过在爆气模式下，韩俊基连击时的破绽也更加明显，如果玩家习得了反击强化技能的话，在他使用连击的途中进行输出会是极好的时机。最后，如果实在打不过的话，记得使用飞踢攻击，之后遇到硬拼不过的BOSS都可以使用这一招来猥琐周旋。

第七章／黑孩子

发现达川的尸体后，桐生立刻报警，出警的自然还是我们的老熟人伊达。渊源颇深的两人就案情探讨起来，不过一旁的刑警本庄次郎对于伊达和桐生的关系相当在意，为了照顾伊达的立场，桐生和伊达约好之后在**新瑟蕾娜**汇合继续谈论此事。一番讨论之后，桐生决定直接从祭汪会开始着手调查，而为了进入祭汪会，桐生觉得邀请秋山帮忙。前往**下水道**后，秋山却不早已在此地，不过好在桐生遇到了之前的街友，他答应帮助联络秋山，只是过程稍微麻烦一些，桐生只好回到街上一边继续调查一边**等待秋山的联系**。

没多久，秋山打来电话约桐生在剧场前广场的 **APA 酒店六楼**见面，而因为有过之前被祭汪会跟踪的前科，这次秋山专门提醒桐生不要再被跟踪。果不其然，就当桐生来到剧场前广场后，发现真的有人在盯着自己，于是假作进入**剧场前广场后巷**，将跟踪的人引出后全部解决。打倒跟踪者后，桐生发现这些人却原来是东城会的成员，事件又变得更加复杂。见到秋山之后，秋山提供的情报再次印证了桐生对东城会的疑问，这次的事件中，东城会中果然又出现了一个想要搞事的人。从秋山的情报来看，这次将会颠覆东城会的就是代理会长菅井和染谷，而东城会与祭汪会的争斗也似乎正是由他们一手导演而成。

来到**新瑟蕾娜**带上了南云刚和勇太后，秋山领着一行人杀向**亚细亚街**找上了艾德。见到艾德后，桐生从他口中了解到达川其实一直都是祭汪会的人，他原本是在中国超生的黑孩子（二胎），因为违反计划生育才偷渡到日本，并为祭汪会所用。不过因为达川背叛了组织，所以艾德对其进行了处刑。打败艾德后，祭汪会的人马杀到，除了组织的头目郎老大现身之外，原来阳铭联合会的舛添也和达川一样都是偷渡来日本的黑孩子。虽然被重重包围的几人看似深陷困境，不过郎老大似乎还有着其他顾虑，最终还是放一行人离开了酒店。

BOSS战 中国厨师

在一段假模假样的潜入之后，一位厨师还是轻易发现了想要潜入亚细亚街的秋山与桐生。作为手持刀具且无法缴械的强力型敌人，和他战斗最稳妥的方法还是多多使用场景内的道具触发热血动作。因为厨师的攻击不能进行防御，只能注意闪躲，同时也要避免被逼近死角位置。虽然厨师是一名十分强力的敌人，不过我们依旧可以按下○键对他进行抓取并趁机打出伤害。

BOSS战 祭汪会成员

这场战斗中，虽然场景内的道具很多，不过因为桌椅板凳的数量实在太多，反而会影响玩家的移动。而且在新的物理引擎下，敌人击飞起来的道具命中桐生的影响也非常大。稳妥起见的话，可以躲在角落让秋山等人先和敌人打，等场景内的道具被破坏的七七八八之后再出手，不然因为道具被击飞误伤而造成的硬直，往往会让桐生陷入腹背受敌的境地，损失大量体力。

BOSS战 艾德

没有爆气的艾德属于一个相当“腿软”的 BOSS，玩家的所有攻击都可以影响艾德的行动。这个阶段下只需要注意如果轻攻击被格挡的话，闪开重新进攻就好，不断压制进攻，很快就能将艾德打入第二阶段。进入爆气状态后，艾德会加入向前猛扑的突进招式，而且强大的刚体效果也让他和爆气前判若两人。

需要注意的是，在战斗的最后阶段，艾德会召唤杂兵出来帮忙，这波杂兵的战斗力不低，配合艾德可以对玩家造成不小的干扰，这时可以集中火力先将艾德搞定，之后再慢慢收拾杂兵。

第八章／共谋

得知桐生与郎老大会面后，染谷主动找上桐生，并要求希望桐生可以牵头令两人见面。而桐生为了避免染谷在背地里做出更多不利于自己的事情，于是决定带他一同去赴之前和郎老大约好在今晚的会面**（与秋山对话触发）**。染谷到来后，桐生和他一同向约好的地点**桃源乡**进发。解决了郎老大一路安排的阻拦后，三人终于见面，而染谷方面一言不合就拔出了手枪，表示自己希望解决因为丧子而与东城会开战的郎老大。不过，染谷还是为桐生提供了选择，协助他一起生擒郎老大摆平两家之间的争斗，否则就只能将其杀死。染谷表态的同时，自然也就承认了自己确实和郎老大有所勾结，而堂岛大吾入狱一事也是由他们策划。此时的桐生为了替大吾出气，站在了染谷的对立面。

将染谷击败后，郎老大向桐生透露了更多情报。而关于处理战败的染谷一事，因为担心与东城会的积怨更深，郎老大还是放了他一马，同时也曝出了原来染谷背后的支持者就是阳铭联合会会长的儿子严见恒雄，所以这个幕后黑手才是他真正要复仇的目标。至于达川一事，郎老大告知桐生，其实遥人的父亲另有其人，关于这个孩子的身世还有这更多的隐秘，而这次极道之间的争端也和这个孩子脱不开关系。果然，就在郎老大刚刚说完眼前的情况，桐生就接到了勇太的电话，得知寄放在清美处的遥人被广濑一家的头目广濑彻带走不知所踪。

特殊战 绞刑手

绞刑手在游戏中非常的凶残，无论任何难度都有着可以三四下打掉桐生整条体力值的恐怖伤害，可以说是本作中的最强攻击力。第一次见到绞刑手时，玩家正要从悬空的钢架上走过，此时他会在下面不断投掷石块干扰玩家的移动，稍微注意一下还是可以轻松通过。不过如果被砸到的话需要连打 × 键保持平衡，否则就会跌落到场景下方与绞刑手发生单人战斗。想要一个人击败他，基本上就只能使用飞踢加道具的热血动作来打伤害。

而随着流程的进展，走过两段钢架后，剧情会安排染谷被绞刑手拉到下层，这时玩家还是需要再和他打一次。（所以之前如果单人跌落下层的话，还是直接送死来的痛快）不过因为这一次变为了双人战斗，玩家可以借助染谷来分散绞刑手的注意，之后使用场景中的各种道具进行输出。后面的流程中，玩家还将在后面再次遇到绞刑手，如果此时已经状态不佳的话，可以使用场景中原本用来打破墙壁的无限铁锤解决战斗。

BOSS战 染谷巧

二战染谷巧，他的招式没有太大变化，反而因为动作幅度的增加而让他的破绽更加明显。战斗时玩家可以通过不断地向后闪躲来诱骗染谷使出连击攻击。染谷使出连击后，我们就站在原地疯狂进行打虎技能的操作就可以实现反击，这个套路适用于整个战斗的所有阶段。如果没有习得打虎的话，没爆气之前的染谷的攻击可以使用化劲防御来触发热血动作，当然直接闪开以后使用普通的连击输出也是不错的选择。而爆气之后，染谷会增加破防的突进抱摔，所以这个阶段下不推荐玩家按着 L1 键死守。

第九章／失踪

得知遥人失踪后，桐生不敢耽误，立刻找到在**新瑟蕾娜**等候消息的南云刚和勇太赶回了**广岛**。回到广岛的桐生立刻遇到了来自阳铭联合会的阻挠，解决拦路的敌人后，三人来到**摩雷诺**与松永汇合，并且一同汇集了广濑彻可能出现的地方的可能。在找遍了南云等人想到的各种广濑彻经常出没的场所后，终于被桐生在**广濑事务所二楼的房间**内找到了关键线索。通过广濑彻落下的一个酒馆的火柴盒，桐生找到了名为**沙漏的小酒馆**，来到这里后，店里的妈妈桑早已在门前等候，并告知桐生广濑彻约他在**龙南神社**相见。在前去与广濑彻相见的路上，阳铭联合会的小清水宽治找上门来，作为阳铭联合会的二号人物，小清水虽然很是强大，不过依旧不是身为极道传说的桐生的对手，就在桐生将他解决之后，广濑彻也带着遥人现身。出现后的广濑彻，在神庙内向众人道出了遥人的身世，孩子的父亲也终于得到确认。

BOSS战 小清水宽治

带刀的小清水比较难对付，他的攻击玩家无法防御，一味等待防守反击的话效率又比较低。推荐的打法是不断在横向闪避后按下△键使出侧踢，这一招对小清水相当的实用。玩家不断横移既可以躲过他的攻击，而且这一招他也几乎不懂得闪避。如果期间闪出比较大的空挡的话，就追上去使用连击持续输出。小清水爆气后，除了其他招式的效果提升外，比较明显的变化是多了一招捧着刀向前奔跑刺出的招式，不过这一招转向比较困难，也是玩家闪躲后反击的好机会。

第十章／血之戒律

遥人的身世之谜解开后，需要处理的就只剩下极道上的纷争，不过这些纠葛恰恰又将遥人卷入其中。因为遥人的身世和祭汪会有着极大的关联，而祭汪会又因为掌握阳铭联合会所谓“尾道的秘密”的关键，再加上这几个极道组织在利益方面的纷争，遥人可以说成了最大的关键。所以桐生终于也不能再以普通人的身分明哲保身，这场极道之争终究还是将他拉入其中。众人这边还在神社中交谈，神社外面已经被突然出现的极道势力团团围住。面对精心准备的伏击，尽管桐生已经解决了大部分杂鱼，不过因为对方头目韩俊基的出现，最终还是将他拖住，遥人也落入了真拳派的手中。解决神社的牵制后，桐生从**勇太**口中得知遥人已经被真拳派带上船离开了广岛，为了救回遥人，桐生等人回到**广濑事务所**联系饭野准备了船只，一行人**从码头出发**搭上渡轮展开了追赶。

杂兵战 真拳派成员

下船之后，玩家会遇到一段很长的杂兵战，不过好在中间有两个存档点，所以玩家倒也不用太在意保留状态。最初的几场战斗中，敌人的数量非常多，不过血量却不高，建议先使用几次飞踢减少敌人数量，之后再打的话会轻松很多。继续前进后，玩家会遇到投掷油桶的敌人，油桶的伤害很高，一定要注意闪躲。在经过了第一场敌人投掷油桶的战斗后，后面玩家会遇到两次从高处集装箱对面下方敌人的机会，这时我们手边会有可以使用的油桶，朝着下面的油罐扔下去就可以完成清场。

BOSS战 韩俊基

韩俊基的招式和之前战斗时别无二致，之前提到的打法都可以用在这次战斗中，不过需要注意的是，韩俊基此时闪躲的意识相比之前高出了不少，所以玩家在进攻时要谨慎选择时机，不要盲目按下△键的重攻击让自己出现破绽。值得一提的是，韩俊基无论在爆气前后，身上都没有明显的刚体效果，所以玩家可以多多使用两次□键＋△键的连击将他击倒，之后再继续输出。另外，相比之前的擂台场景，神社前有两条长凳可以使用，如果觉得应付爆气后的韩俊基有些吃力的话，可不要忘了场边的道具。

BOSS战 韩俊基

和韩俊基的最后一战，他有什么手段玩家也早已摸得一清二楚，虽然处于全程爆气状态，不过打起来也早就没有了难度。这场战斗中，如果玩家想要快速解决的话，场景中有几个三角锥和铁板，玩家只要和韩俊基过上两招攒出热血槽就立刻使用道具触发热血动作，全场道具都使用完毕后，韩俊基就算不死的话，剩下的血量估计也就是一个飞踢就能搞定的事情了。

第十一章／老爸与儿子

救出遥人后，考虑到广岛依旧是阳铭联合会的势力范围，为了保证遥人的安全，只能由桐生带着他一起在**水军公寓**栖身，避免再出什么乱子。第二天一早，为了帮助遥人摆脱与极道的关联，桐生决定前去和郎老大交涉帮助遥人改变自己要背负的命运。在**广濑事务所**与南云刚道别后，桐生和**勇太**一起离开广岛重返神室町。因为这次行动带着遥人始终还是会有危险，来到神室町后桐生就先将他寄放在伊达妻子的酒馆**新瑟蕾娜**中。安顿好遥人后，桐生从伊达口中得知阳铭联合会的严见恒雄已经来到神室町，似乎是想重启之前的结盟计划。察觉到事态的严重之后，随行而来的勇太决定打电话去向广濑彻询问阳铭联合会的态度，结果就在他从**新瑟蕾娜的紧急出口**离开进行通话的短短时间内竟然就消失无踪。桐生猜测他一定是想独自前往**亚细亚街**解决遥人的问题，于是也匆忙赶了过去。来到亚细亚街后，果然看到勇太正打算和郎老大同归于尽，桐生自然不会看着勇太做出这样的傻事。俩人被救出之后，也许是为了对所有人都有个交代，郎老大将更多关于事件的核心情报告诉了桐生。

杂兵战 祭汪会成员

在饭店前的一场杂兵战，看似场景中没有道具可以使用，其实这些原本不能举起的长椅都可以在开启究极热血模式后使用，虽然只可以进行一次投掷，不过场地上长椅的数量还是足够玩家在究极热血模式结束前将大部分敌人解决。饭店大堂内的战斗，敌人数量不多但是强度比较高而且存在强力型敌人，玩家可以先设法将大部分杂兵击倒，再优先将强力敌人解决。最后上到二楼的几个杂兵，虽然也是等级比较高的那种，不过好在场景中有很多道具，而且敌人站位也十分松散，所以没有特别需要注意的地方。

BOSS战 艾德

最后一次和艾德的对决，这位和我们有过多次交手的 BOSS 没有任何新的花样，其使用刀刃的攻击虽然不能防御，不过闪躲起来还是十分容易。这一战中，艾德的攻击意识有所提升，玩家压着他打的话，有被反击的风险，所以建议在闪躲了艾德的攻击之后再行反击。另外，因为这场战斗的场景比较小，玩家可以周旋的空间不是很大，所以要多做横向移动而不要连续后移，避免自己被艾德堵在角落。

BOSS战 宇佐美勇太

带着必死觉悟的勇太比之前厉害了许多，他的攻击招式主要为拳腿组合的乱舞攻击，单发的冲拳和普通投技等招式。相比其他 BOSS，勇太的攻击起手快，而且追击范围比较远，从近距离后闪的话，有很大可能都会被勇太的攻击命中，所以躲避时还是建议以横向闪躲为主，这样也比较利于控制距离进行反击。除了犀利的进攻，勇太的闪躲和防御意识也比较强，盲目进攻很难命中他。建议的打法是在一上来勇太还没有爆气之前就先开究极热血模式触发热血动作来打出一波伤害，热血动作推荐使用“连续膝撞的精髓”，使用的时机是在防御勇太的攻击之后的瞬间使用。如果玩家升级了强化究极热血模式的技能的话，最少可以使出两次这个热血动作，之后稍微再打出一些伤害就可以将勇太打进爆气模式。

进入爆气状态后，勇太会在一些连击攻击之后附加一个将桐生摔倒的投技，伤害不高不过比较烦人，所以这一阶段还是要以闪躲为主，避免格挡时被破防。如果之前玩家是先开启究极热血输出的话，应该差不多也已经再次将热血槽回满，这时就可以使用场边的道具或者再次开启究极热血模式进行输出了。

第十二章／沉睡的巨人

将郎老大救回新瑟蕾娜之后，**郎老大**向众人坦白了更多事件中的隐情，不过部分机密因为碍于在场的伊达的警察身分，郎老大想要到**天台**和桐生私下里详谈。天台上，郎老大告知桐生经过了包括自己的长子被杀等一系列事件之后，他已经对自己之前的坚持产生了动摇，所以决定从这一次的争斗中退出，将破解“尾道的秘密”的关键交给了桐生后，他则独自离开等待祭汪会的惩处。而拿到关键线索的桐生，决定再次**前往广岛**为事件做一个了断。

来到广岛后，阳铭联合会的人早早就等在这里准备要对付桐生，将这些人解决之后桐生来到**广濑事务所**。原本要寻求南云刚帮助，不过因为这次广濑彻也被牵连在内，南云刚非但不愿帮助桐生，甚至还因此与他发生了摩擦。好在此时阳铭联合会的人又赶来搅局，这反倒促使南云刚与桐生再次同仇敌忾，解决了敌人之后，南云刚也决定帮桐生一起解开“尾道的秘密”。经过了一番查探之后，桐生发现尾道的**九块句碑**和郎老大提供的线索相符合，回到**广濑事务所**汇合后，几人以此为根据破解了暗号指示的地点正是**尾道的墓地**。了解到尾道的秘密的位置，桐生等人**在码头乘船**来到了秘密所在的地点。另一方面，阳铭联合会为了守住这一秘密，也一早布下了埋伏。就当桐生等人解决了层层阻碍来到揭开秘密的地点前，**广濑彻**果然出现阻止。不过面对桐生以及自己的小弟南云刚等人，广濑没有选择像对付其他人那样暗中枪杀，一番正面的较量之后桐生获得了胜利，尾道的秘密最终也还是没能守住。当尾道的秘密公诸于众之后，阳铭联合会的会长来栖猛出现，向众人解释了所谓尾道的秘密究竟为何，广濑彻也向南云刚等被自己抚养长大的孩子们说出了自己多年来的隐秘。

句碑的位置

1. 狮子路东侧，牡蛎小屋旁边的小巷口。
2. 国道 2 号西侧天桥下面（北）。
3. 通往龙南神社石阶的右边。
4. 龙南神社前东面。
5. 墓地前大街通往一之坡的小巷转角。
6. 缆车搭乘处前方西侧的角落。
7. 二之坡连接千光寺石阶左侧。
8. 千光寺寺庙前。
9. 千光寺展望台。

BOSS战 南云刚

南云刚这次将会保持全程爆气的状态，招式方面最大的变化是加入了反击技能，玩家在攻击他的同时，南云刚也可以直接使用强力的头槌等招式进行反击。不过，这一战的中南云几乎没有可以破防的招式，惟一的抓取技能，玩家还可以按键挣脱，如此一来对付南云刚的打法就简单了许多，除了躲避一些明显的蓄力大招外，只要按着防御键等待反击的时机就可以轻松将其解决。

BOSS战 广濑彻

广濑彻的招式本身设定的比较简单，几乎都是捧着匕首的前刺攻击，可以原地刺、突刺、还可以连环突刺，不过说白了都是只打直线的技能，所以躲闪起来没有难度。虽然进攻能力不强，不过广濑彻本身的防御力属性奇高，不仅会闪躲，还有一招低扫的腿功可以破解玩家的一切连击，虽然这个防御招式没有伤害，不过还是非常烦人。正常打得话，想要打掉广濑彻的全部血量要花上不少时间。想要提高效率的话，在广濑彻还没有爆气的阶段，可以靠着墙壁不断侧闪，一旦广濑的攻击落空，就会出现一个非常明显的破绽，这时我们直接按下○键抓住他，然后发动墙壁热血动作就可以造成不小的伤害。等到广濑彻爆气之后，我们依旧可以通过在障碍物边缘侧闪来诱使广濑彻出招，不过就不能再使用○键抓投了。战斗中，如果玩家消极闪躲的话，广濑彻会扔出飞刀攻击玩家，如果飞刀没有命中的话，我们就可以捡起他扔出的飞刀发动道具热血动作打出巨大伤害。

最终章 / 罪无可逭者

因为尾道的秘密被公开，阳铭联合会的会长来栖猛也陷入了巨大的麻烦，而他早已在一旁虎视眈眈的儿子严见恒雄也乘此机会将老爹扳倒，正式将自己多年来的野心表露出来。掌权后的严见恒雄也终于可以将自己暗中运作的阴谋，在台面上光明正大的执行。而作为目前挡在严见恒雄面前的最大阻碍，他决定借助被自己收买的东城会代理会长菅井克己的力量，发动两大极道组织的全力来对付桐生。另一边，桐生刚刚帮助南云刚等人处理完广濑家的事情，就接到染谷巧的通知，希望和他在**码头**相见。出于对桐生一马的敬重以及对于菅井直接出卖东城会的不满，染谷将严见恒雄的安排告诉了桐生，得知阳铭联合会的行动后，桐生担心南云刚等人也遭到波及，赶回了**广濑事务所**进行通知，而此时阳铭联合会的人也正巧打上门来。解决了阳铭联合会的人后，桐生需要赶回神室町去提醒遥多加小心，在**水军公寓**简单准备一番后，几人向着神室町出发。

来到东京，桐生自己先赶去**京都医院**与遥相见，看到苏醒过来的遥和她的孩子，桐生下定决心决算抱着将菅井和严见恒雄送入地狱的觉悟，也必须保证遥不会再受到伤害。回到**新瑟蕾娜**叫上了南云等人，桐生向着**千禧塔**进发，准备与菅井展开最终决战。一路打上千禧塔顶层后，桐生却没有见到菅井，此时他正和严见恒雄躲在广岛，而是在顶层等着桐生的，却是之前还在广岛提醒桐生的染谷。因为清美被菅井等人所抓，染谷只好和桐生展开了一场生死之战。。战胜了染谷之后，怀着满腔怒火的桐生来到严见恒雄面前，与之展开了最终决战。

杂兵战 东城会组员

前面和队友一起战斗的地方，没有什么特别需要注意的，和之前一样多让队友去拉仇恨，自己躲在一旁输出即可。这几场连续战斗中，会出现不少携带武器的敌人，除了使用手榴弹的敌人外，其他一定要优先解决，留着手榴弹杂兵是因为可以借助他们的手雷清理掉其他的敌人。当队友纷纷留下拖延敌人后，战斗中会出现一架直升机一路陪着我们继续前进。直升机会在每一波杂兵被清空后，对场景进行扫射，此时要躲在柱子后面才可以保证安全。杂兵战的最后会出现两个强力敌人，这两人的闪躲意识超高，建议不要浪费时间直接使用道具将他们解决。

BOSS战 染谷巧

这一次染谷将会分为三个阶段和我们战斗，前两个阶段他都会带着刀和我们战斗，虽然刀斩的攻击不能防御，不过躲开这个连击后，染谷依旧会继续攻击，而因为刀斩的范围大判定也宽，玩家此时只需要按住 R1 键并不停地点△键，就可以发动打虎或者夺取利刃的热血动作，这个打法对前两个阶段的染谷都有不错的效果。不过，因为染谷第一阶段下没有刚体效果，玩家躲开攻击后直接上前使用连击进攻的效果其实会更好一些。

在一段 QTE 操作之后，染谷的刀会被桐生打掉，此时他再次进入爆气的空手状态，这时的染谷和之前与我们战斗时的招式相同，没有需要特别注意的地方。如果状态不佳，觉得打起来有难度的话，在吧台边上还有一排小椅子可以用来活活将染谷屈死。

BOSS战 小清水宽治

这场战斗分为两个阶段，一开始玩家要面对小清水和许多杂兵的混战，这时的小清水虽然就是个普通的强力型敌人，不过和杂兵的战斗还是容易造成不小的消耗，而为了准备第二阶段的战斗，玩家还是尽可能选择最稳妥的战斗方法为妙。

清光第一阶段的所有敌人后，正式进入小清水的 BOSS 战，这一次小清水也将全程开启爆气模式。此时他虽然招式没有变化，不过各项能力值都大幅提升，之前的闪躲后侧踹对他的效果也不再明显，基本上只能在闪躲后再伺机进攻这一种方法可以应对。另外，小清水的连发斩击和奔跑后的冲刺攻击，依旧是侧闪后进行反击的最佳时机。

BOSS战 严见恒雄

作为最终 BOSS 登场的严见恒雄，招式方面和其他 BOSS 其实都大同小异，只是超强的攻击力让他有了更大的威胁。第一阶段下，严见恒雄的攻击意识其实不高，而且没有刚体效果，所以这个阶段与其被动防反，不过干脆压着他打，大概四五套连击后就可以将他打进爆气状态。

爆气后的严见恒雄加入了前冲的抱摔攻击，而且在进入爆气后瞬间是必发动的，玩家一开始要注意闪躲。之后的战斗中，依旧是因为刚体效果的加成，玩家的所有手段其实对严见恒雄都不是特别有效，而且因为场景中没有道具可以使用，所以只能耐着性子和他慢慢磨血。如果没有心理包袱的话，不断飞踢也是解决他的不错手段，觉得普通飞踢伤害不高的话，还可以专门去习得一下究极热血模式中的飞踢热血动作增加伤害。

击败所有反派势力之后，堂岛大吾等东城会核心干部从狱中放出，重新掌管大权。阳铭联合会方面因为连续失去两名会长，也是元气大伤，此次参与事件中的祭汪会和真拳派也都退出了东京极道的舞台。在此背景之下，堂岛大吾决定趁机与阳铭联合会结盟，一方面算是化解两家之前的仇怨，同时也可以对关西的近江连合形成制约，以此来为极道世界创造长久的安定。

另一边身体康复的遥，带着遥人回到了牵牛花开始了新的生活。而我们故事的主角桐生，当时在广岛的最终战斗中，为了保护遥的安全，他在近距离挡下了菅井的枪击，被送到医院之后重伤不治。虽然没有人见到他的遗体，不过可以确认的是这为极道的传说确实已经亡故，至少伊达真是这么告诉秋山骏的。至于桐生的结局是否真的如伊达所言那般，秋山始终不愿相信，他也在等待有一天伊达会告诉他真正的答案。

通关之后

本作通关之后能够解锁最高难度LEGEND，在主菜单中“从头开始”则追加了以初始状态开始自由探索的选项。

通关之后还能保存一个通关存档，读取通关存档之后就能进入自由模式。如果选择进入自由模式的话，系统会根据你通关时的状态进入自由模式，在自由模式中继续完成还没完成的支线，或者尽情享受里面的小游戏等其他乐趣。

每次读取通关存档或者自由模式的存档时，系统都会问你是否开二周目，如果选“是”开二周目的话会继承以下内容：金钱、道具、能力升级状况和点数、成就目录，但是支线的完成情况不继承。

奖杯列表

奖杯	名称	说明
白金	人中之龙 6 生命诗篇	获得其他所有奖杯
铜杯	欢迎来到神室町	在游戏中首度抵达神室町
铜杯	完成故事 1	完成第二章
铜杯	完成故事 2	完成第四章
铜杯	完成故事 3	完成第六章
铜杯	完成故事 4	完成第八章
铜杯	完成故事 5	完成第十章
铜杯	完成故事 6	完成第十二章
银杯	全体员工向您致谢	完成主线故事
金杯	你是传说	以 LEGEND 难度完成游戏
铜杯	支线故事 10	完成 10 个支线故事
铜杯	完成故事 40	完成 40 个支线故事
铜杯	称霸支线故事	完成所有支线故事
铜杯	问题解决者	完成 5 种突发任务
铜杯	街头守护者	完成 20 种突发任务
铜杯	善用究极热血模式	发动 10 次究极热血模式
铜杯	走为上策	成功从战斗中逃脱 10 次
铜杯	技能入门篇	习得 10 个技能
铜杯	技能应用篇	习得 25 个技能
银杯	技能大师	习得所有技能
铜杯	体力之证	在无装备状态下的体力超过 150
铜杯	刚腕之证	在无装备状态下的攻击力超过 150
铜杯	铁壁之证	在无装备状态下的防御力超过 150
铜杯	快脚之证	在无装备状态下的闪避力超过 150
铜杯	灼热之证	在无装备状态下的热血量表超过 150
铜杯	突破极限	在无装备状态下的所有参数达到 200
银杯	基础便是一切	在无装备状态下所有参数达到 300
银杯	击破亚门	在任一难度下打倒亚门
铜杯	累计获得经验值 1	累计获得超过 1000 经验值
铜杯	累计获得经验值 2	累计获得超过 10000 经验值
银杯	累计获得经验值 3	累计获得超过 100000 经验值
铜杯	成就目录初学者	累计达成 10 项成就目录中的项目
铜杯	成就目录高手	累计达成 31 项成就目录中的项目
银杯	成就目录大师	累计达成 100 项成就目录中的项目
铜杯	桐生会成立	首次成立桐生会
铜杯	桐生会壮大	使桐生会的组织等级提升为 3
银杯	帮派创造者	完成帮派创造者的所有主线任务
铜杯	最大势力 10000	使组织图的势力超过 10000
铜杯	独当一面的组长	将一位组长能力提升至上限
铜杯	常胜军团	累计胜利次数达到 100 胜

奖杯	名称	说明
铜杯	街头玩家	在所有娱乐场所游玩过
铜杯	保证有效	体验过所有 RIZAP 的健身项目
铜杯	海洋护卫神	打倒大王乌贼
铜杯	小酒馆常客	使小酒馆阶级成为 2
铜杯	花心系男子	指明过所有公关小姐
铜杯	视讯系男子	与所有聊天室美女聊过天
铜杯	大型电玩系男子	玩过 SEGA 俱乐部的所有机种
铜杯	爱猫系男子	招募 3 只猫咪
铜杯	庆祝首次获胜！	率领业余棒球队伍获得首胜
铜杯	保姆系男子	照料了遥人
铜杯	好运系男子	在抽神签时抽中大吉
铜杯	妨碍营业	在店内肆意破坏因而惹怒店员
铜杯	发现秘道	发现并通过秘道
铜杯	莽撞系男子	从高处跳下
铜杯	美食系男子	触发 5 种饮食组合效果
铜杯	纪念照	小野道夫的拍照地点拍摄照片
铜杯	喝了再上	在自动贩卖机饮料的效果发动期间内遭遇战斗
铜杯	享受第一人称视角模式	在第一人称视角模式下连续步行 30 秒
铜杯	禁止拍照	在智慧型手机开启相机模式下被敌人缠上

◆ 奖杯说明

本作的奖杯相对于以往的作品要简单得多。除了最高难度通关的奖杯之外，所有奖杯都没有难度限制，换言之如果追求轻松的话，一周目打 EASY 难度即可。因为有读档过最高难度的良性 BUG，所以本作最快也只要一周目就能白金，由于支线的完成情况在二周目是不继承的，因此所有奖杯尽量在一周目内完成。小游戏和支线都可以在通关之后进入自由模式完成。

TIPS

更换服装：在游戏本体更新内容里有时候会有桐生的新服装，在通关后才会出现的漫游模式里，调查神室町的新瑟蕾娜休息室或者尾道仁涯町的公寓橱柜就可以进行服装的更换。

DISHONORED 2

PS4	XOne		
冤罪杀机 2		Bethesda	
Dishonored 2		动作冒险	中文版
2016 年 11 月 11 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：465 港币、XOne：468 港币			

文 稀饭 美编 NINA

上期为了让《最终幻想 15》能够有充足的页面，《冤罪杀机 2》的攻略只能尴尬地被砍掉了一小部分内容，本期按照之前的预告，除了会给出最后两个关卡的分析，还会讲述难点成就 / 奖杯的解法，其中有部分成就 / 奖杯的解法非常有意思，尤其是觉得在金朵希宅邸被这个贱人步步监控备受屈辱的玩家，你们复仇并教这个家伙做人的机会到了！同时因为游戏更新了 1.02 版本，加入了二周目（New Game+）的设定，本期攻略当中也会详细解说一下。

大皇宫

大皇宫包括两个区域，前置区域为皇宫区，后面为大皇宫，其中前者收集不多，但是有一家黑市和一副画需要收集，还有不少值得一拿的物资。后者关卡开阔，但是塞了一堆极其碍事的平民，非常考验玩家的潜行功力。

●皇宫区

A. 起始点，注意左边的港口处有一艘走私船，但是没有钥匙进不去货仓，这个部分关系到之后的黑店抢劫行动。

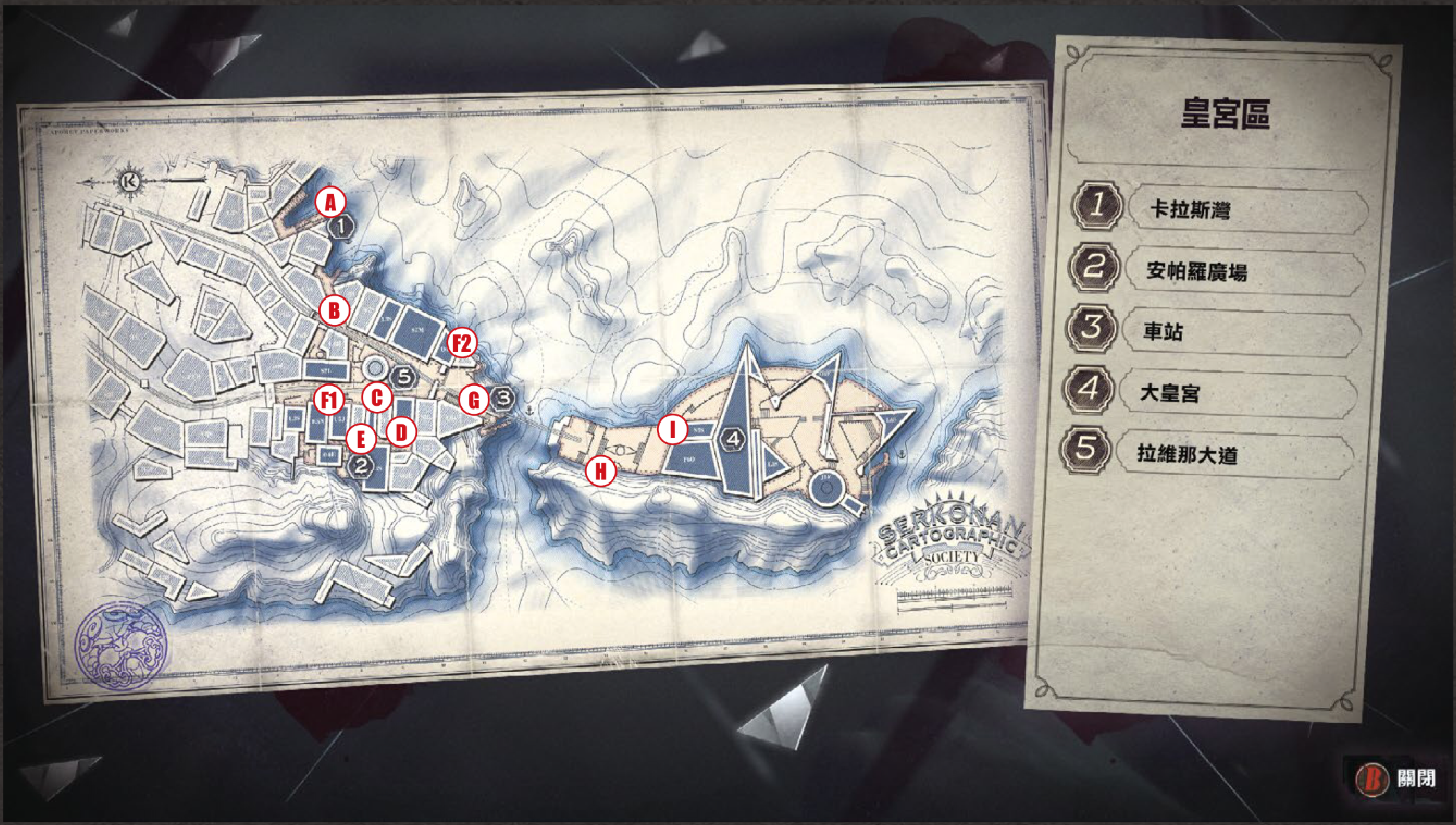
B. 小巷出口右边墙上有这个区域的地图。

C. 通往光幕前方的广场区域有个自动灯塔，还好照的范围比较小，玩家可以通过场景南方的一系列电灯柱直接用超能力传送到其背后拿掉电源。

D. 之后向着南方看，灯塔正对着的建筑三楼室内有不少血蝇，里面其实还有一个共生者，都搞定后，可以在这个屋子的后方找到一幅画 :《多德与失落季节的抛物线》。

E. 如果之前玩家都抢掠过黑市，这里不建议和他正面做生意，因为他雇佣了战壕守在店外面，甚至在店里面也有一个，虽然还是能够对付，但特别麻烦，对于不想闹出误杀人问题的不杀人通关玩家严重建议直接略过，抢完店就走。抢法根据玩家在关卡当中的行动顺序不同有不同变化，个人建议是直接在 D 点找到画之后来到楼下的房子，把里面的两个守卫都解决掉，再去黑店后方（可以从地图最南侧绕过去，不用通过需要输密码的铁门），看到女走私犯因为没带暗号而和店主吵架后，将她勒晕并抢走她身上的钥匙。跑回走私船，开门进去并启动声谱仪可以听到黑市暗号，之后跑回黑市后门，调查门并对上暗号门就会打开，接下来就是大抢特抢的时候了。

F. 有几个方法可以前往大皇宫区，个人推荐玩家们使用地图北方横跨光幕的公寓，获取钥匙的过程比较绕，需要前往 F1 地点处的保险柜商店，在柜台的收银机里拿走钥匙（记得勒晕店主免得他叫来守卫，如果玩家需要附近通往黑市的后门拦路铁门的密码，也可以在店里内部柜子下方的桌面上找到），然后前去 F2 地点处的公寓用钥匙开门入内再前去大皇宫。公寓里不但有一张蓝图，还有一个保险柜，密码就在保险柜正对房间里墙上的一幅照片上，里面拍摄了一个保险柜，当时上面输入的密码就是打开房子里保险柜的密码。



G. 通过光幕之后，其实玩家就已经进入了大皇宫地区区域，不过前一段路只会显示在皇宫区地图上，所以留在这里说明。这个区域并没有太值得一提的收集品，所以个人建议如果玩家已经把铁路的电源关闭，可以直接沿着铁道走过去，如果没有关，既可以快速通过这个区域南方的楼梯走上车站，躲开守卫直接用电车前往大皇宫区也行。玩家甚至可以从最东边的下方码头游去对面的大皇宫区下方区域。

H. 大皇宫车站是最后一个没有被显示在大皇宫地区中的区域，在车站通往前庭通道的南方楼梯处，玩家可以偷听到一个守卫在和一个女工讨论如何偷窃公爵身上的钥匙，获得一个判断谁是公爵谁是替身的线索。之后建议直接用超能力通过南方水池上的浮灯，来到北方楼梯处，会听到两个守卫在讨论公爵和他的替身，知道其中一个“公爵”是在寝室当中。

I. 进入大皇宫的主入口，这个地方有精英守卫看门，不太好进入，但是其实可以通过传送到入口上方的大斜檐上，向着东北方的水池移动，再贴着水池的屋檐落下，绕回入口处，就可以来到精英守卫的身后，可以看准机会通过入口处的大窗户闯进去。接下来的关卡内容将留在大皇宫区地图上说明。

●大皇宫

A. 进入大厅前厅后位于 A1 处，会发现大厅中起码有两个守卫，不过都不在巡逻状态，个人建议直接用超能力传送到南方的楼梯间（小心别被二楼巡逻的发条士兵看到），沿路往下走，进入地下室。

B. 地下室有两个士兵在巡逻，利用屋顶上悬挂的吊灯作为躲藏平台，将他们分开解决，然后面对红圈标出处的木制墙壁，往左边看，会看到酒柜上有一个小按钮，按下后就可以打开木制墙壁，进入公爵的秘密会议室，会议桌的中央放着一张蓝图。

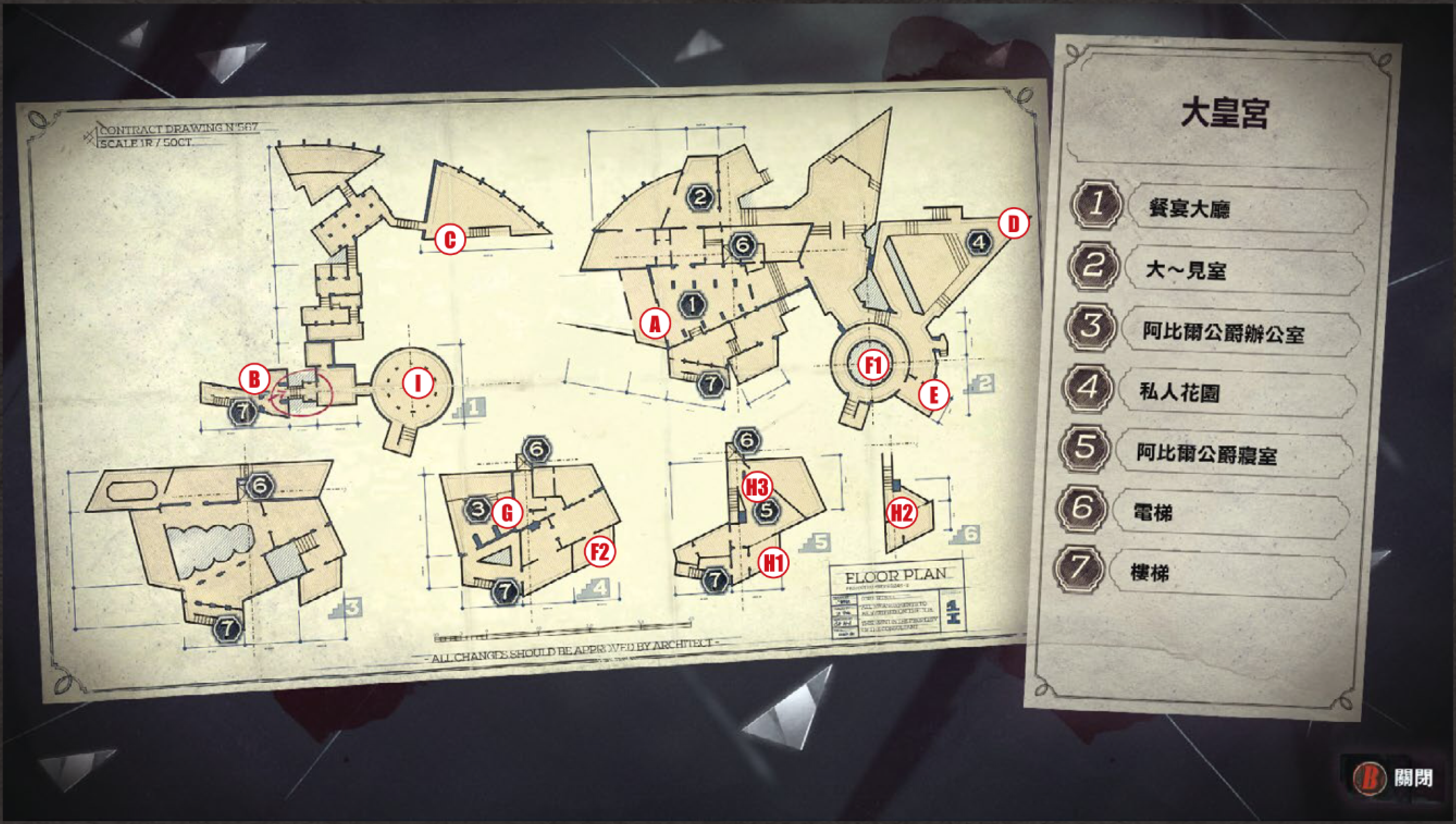
C. 会议室北方有个放着德丽菈画像的秘密祭坛，直接用剑砍破房间北边的屏风，就会发现后方被封住通往淹水地下室的通道。这里水下有一个符文，记得收集。一路往着北方游，在处理完一个充满了血蝇的地下大厅后，向东方走，炸破拦路的木板就进入到了私人花园的北下方。立刻拿走门正对着的电源处的鲸油，拦在私人花园最东方角落前的电击塔就会失去作用。

D. 这里有机会会出现其中一位“公爵”，想要验明他正身，一个是听台词，假公爵会抱怨真公爵对他的种种不合理对待，而真公爵只会忙着考虑自己的统治大业。同时只有真公爵身上挂着金库的钥匙。如果这里没有公爵的身影，就可以忽略，因为只会有女仆在打扫。注意如果玩家不想冒险，建议存个档，把“公爵”勒晕然后放到私人花园的顶棚上，回头如果确认了这个是真公爵，再来处理，而如果发现这个其实是替身，那么最好读档并与其进行交谈触发不杀人消灭目标手段，走暗杀路线的玩家可以干脆忽略他。

E. 从 D 点向着南方的金库出发，这附近有一个发条战士和一个守卫在巡逻，但因为守卫会走到通道的北方，所以可以优先解决，之后发条战士还是推荐用击晕地雷废掉，不推荐打掉头让其变成静默状态，因为玩家最后要通过这附近的小码头离开大皇宫，如果回头过来的时候忘了发条战士的状态，搞不好又会闹出新状况导致要读档，还不如干手净脚消灭掉。之后可以前往金库的正门，这里被一个电击塔看守着，但对付起来比较简单，直接来到金库入口上方有玻璃穹顶的屋顶，靠近金库大门的一侧有一个穹顶缺口，下方就是电击塔的电源所在地，而从这里落下去并不处于电击塔的攻击范围，拔走鲸油瓶就可以废掉电击塔。如果玩家之前拿到了钥匙，那么可以从这里进入到金库，请跳到金库内部解说的步骤 I，没有拿到钥匙的玩家请看下一步。

F. 来到 F1 点——即金库的顶部，往大皇宫主建筑看，可以看到 4 楼的露台（上面有一个警报器），此为 F2 点。这一层的室内是德丽菈的卧室，只有一个警卫，其余两个 NPC 是仆人，可以轻松正面勒脖子搞定。搜刮一下这里，有不少好东西，在大厅钢琴正对的墙壁上挂着一幅画 :《她的面容是我的微笑》。

G. 之后从德丽菈房间的大厅大门处离开，解决掉楼梯间里的精英守卫，从北方的大门进入公爵的办公室。这里记得保持安静，因为公爵办公室里有一个休眠状态的发条战士。先爬上书柜顶部观察，如果房里只有仆人或是守卫，安静解决掉，然后用击晕地雷消灭发条战士就可以大肆搜刮——包括有打字机的桌子上的用于解开 2 楼警卫办公室保险柜的密码，和房间东南方壁炉上的一幅画 :《我的名字在他们唇上》，两个书柜中间的矮柜右边抽屉里则放着一张蓝图。但如果发现其



中一位公爵在房间里，那么最好先辨明其身分，处理方法和之前 D 要点处说的一样。

H. 除非玩家是要直接杀死公爵，不然玩家是必须要来到 5 楼的公爵寝室的，进门后东方的房间是浴室，如果玩家和替身谈好了条件，他会躲在这里，记得偷走他身上的钱和宝箱钥匙（H1），然后在这层西方的惟一一个房间，里面的宝箱打开后可以拿到一些钱，房间里也有一些物品值得搜刮。之后来到房间中央，通过吊在楼顶的花坛，玩家可以传送到房间最顶部的横梁——这里的高度已经比第 6 层的房间（H2）还要高，所以在这个房间里的公爵不会看到玩家。如果之前玩家已经辨明了他的真身，那么可以把他勒晕（记得先确认房间里没有守卫），如果还没有，就通过之前提到的方法判断好再下手。

想要执行非致命解决目标手段的玩家可以直接把勒晕的公爵放在下层房间中央的差床铺上（H3），观看剧情后，公爵就会被解决。注意剧情后房间里会多出一些新的守卫，记得解决或绕过。

I. 无论玩家是通过什么方法，现在你可以进入到公爵的金库当中，注意，金库的上层是安全的，但是下层有一个发条战士在巡逻，记得先对付掉。之后可以不用急着抽走德丽菈的灵魂，而是来到金库的下层东方，拿走放在一个原始鲸骨旁的纪念品 ：破损的瞪羚装饰。之后拿走德丽菈的灵魂，搜刮一番金库，就可以从金库大门走向北方的小码头离开了。而如果玩家还想要收全符文和骸骨护符还有其他值钱的东西，可以在大皇宫下面三层多多搜刮。

女皇受死

这个部分先要提一下恐怖鞭痕号，因为这是玩家最后一次登上这艘船，同时船上也多了不少可以拿的东西，包括一个蓝图，就在索克洛夫的工作台上。然后还要记得上甲板和梅根对话时，要偷走她身后的钥匙，但不要触发对话，而是来带索克洛夫所在的主舱室里那一扇一直打不开的门，调查里面的文本和录音，然后和梅根对话，才可以触发真正的对话剧情。之后玩家需要选择是放过她还是杀死她，有不杀人通关成就 / 奖杯要求的玩家记得别手抖选错。

之后的关卡部分分成了三个区域，其中王塔区能够查到的地图还是当初第一关的那一张，但是实际关卡内容和某些房屋的结构都出现了一定的变化，还好整体地图形状是一致的，所以继续沿用。通往丹沃尔王塔外的区域则没有地图，还好这个区域一来沿用了一部分来自于前作的区域素材，相信老玩家还有点印象，二来则是结构相对简单，所以用文字表述足以应付。至于丹沃尔王塔，会配有地图介绍，而且还是用前作当中的丹沃尔王塔套用本作的引擎重制的，相信不少老玩家也颇为熟悉。

●王塔区

A. 上岸地点，这个区域中码头和东边的区域基本上是没有敌人的，只有最南方的市场区域和一栋原本被废弃的建筑里有帽客帮的成员，所以大部分情况下可以直接高调行走的，但要小心有时候西方区域的猎狼犬会走过这一边，导致玩家被发现。

B. 建议来到关卡后先来到这个地方，把黑市商人的走私艇上的值钱物品搜刮一空。

C. 原本的黑色小马酒吧变成了黑市，而且下方的仓库这时候是锁住的，防止玩家掠夺黑市。个人建议先不要下手，利用这最后一个黑市补充好物资，把整个王塔区清理一遍并且拿走最后一张蓝图，在黑市升级之后再考虑偷黑市。具体的步骤会在后面拿到钥匙的位置提及。

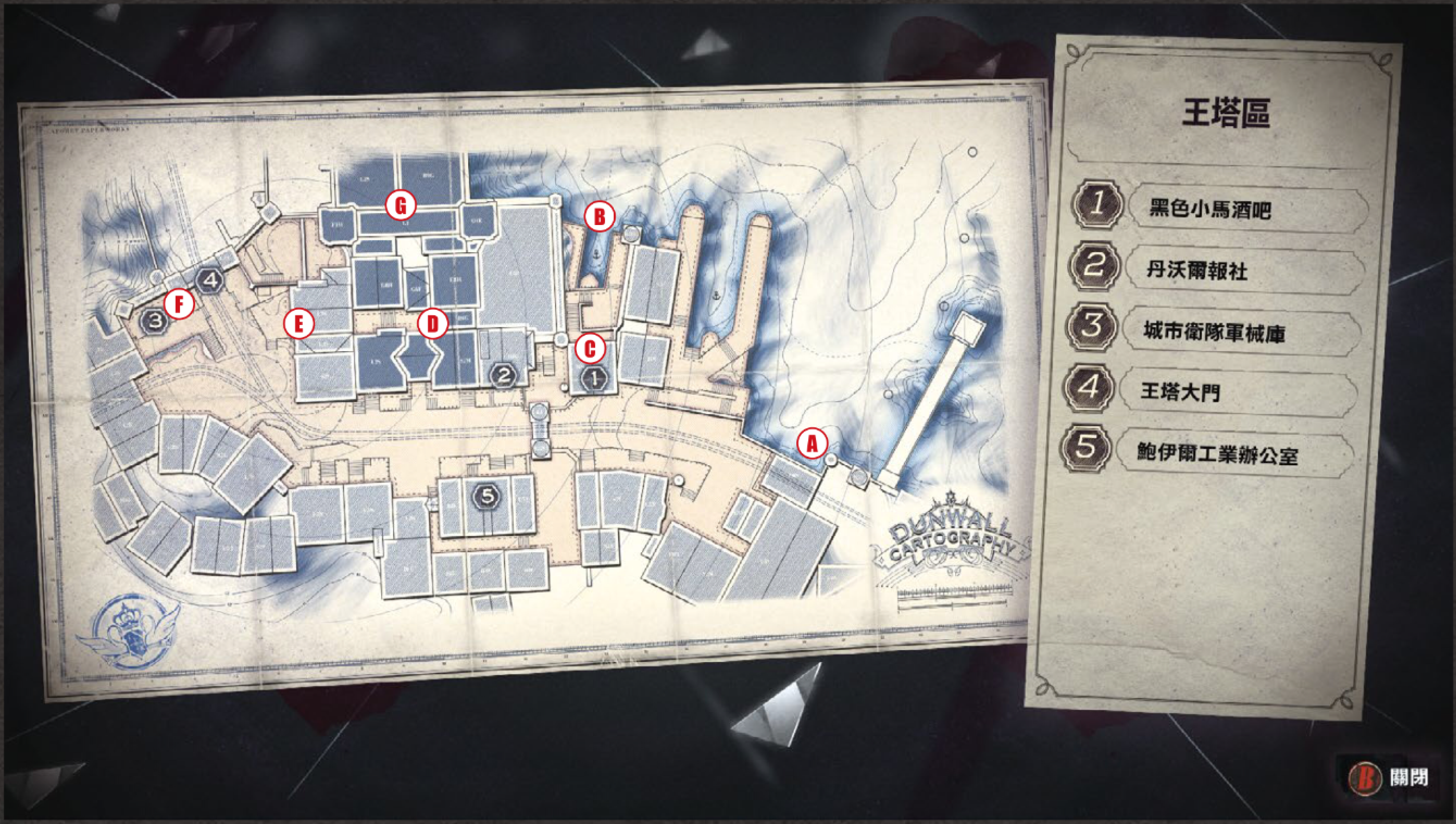
D. 丹沃尔报社楼上的报纸发行商如果之前被玩家救下，如今他会仍然在坚守，玩家可以和他对话了解一些故事背景。同时报社通往西方小巷的铁门外北方有一个放着许多酒瓶的柜子，黑市下方仓库的钥匙就藏在一堆酒瓶后面。拿走后回到酒馆下方打开仓库门然后立刻往右看，会发现天花板上有个缺口，可以让玩家直接进入黑市内部。接下来该怎么办相信大家懂的。

E. 蓝图就放在这个房子当中，高混乱度下

不要贸然开门，因为后面有陷阱，可以考虑直接用手雷炸门，或是躲在门最边沿用最远距离调查大门，可以在不被击中的情况下触发陷阱，低混乱度下则需要寻找开门的钥匙，但其实把附近猎狼犬解决掉后直接用手雷炸掉大门比较省事。蓝图就在屋子中的长桌上，而保险箱的密码仍然是原本挂画的画板上写的那一个。

F. 黑市有售卖城市卫队军械库的钥匙，需要买了之后才能进来这里搜刮，不过物资丰富程度还是很对得起钥匙价钱的。

G. 按照逃跑时的原路回到皇家密室的出口附近，会发现这里被女巫用能力封住了，然后在外面安置了一个麦克风，玩家可以选择用麦克风对丹沃尔城市的居民宣告自己的回归，但之后记得赶紧放一个击晕地雷然后躲进密室通道的高处，因为会有两个女巫传送过来追捕玩家。



●丹沃尔王塔外部

1. 这个区域最重要的内容是最后一幅需要收集的画 :《卢卡垂望于我》，位于王塔通往升降船塔大桥下方，附近会有三只头骨状态的亡灵犬，但其实不用理会，可以靠着超能力直接从上方桥梁处传送到画作旁边拿走然后直接离开。

▲亡灵犬看似离画作很近，但其实只要安静靠近并不会惊动它。

2. 进门在城市卫队检查站处发现大门紧锁，正常流程是在控制室重新填充一瓶鲸油作为能源来开门，但个人建议可以直接用超能力走大门上方的楼顶，能够躲过三株拦路的魔藤。

3. 最后，在进入王塔内部之前，记得前往位于场景中央的高处凉亭——玩过前往的玩家应该都认得，这里是洁瑟敏女王当年遇刺的地方，调查凉亭里的纪念碑可以解锁成就 / 奖杯 “凉亭”。

●丹沃尔王塔

A. 进入王塔区域后 1 楼最右上角的这个房间（A1）里，可以听到两个女巫在讨论德丽菈所在的位置。A2 所在处可以在墙上看到王塔的地图。

B. 玩家的目标有两个，一个是恢复电梯电力，一个是搞清楚德丽菈在督军小礼拜堂里搞什么名堂，建议先去查清楚小礼拜堂，B 处是个不错的入侵王塔 2 楼的道路，但是需要注意在破坏拦路木板时要准备好对付闻声而来的女巫。

C. 来到 2 楼后，玩家可以沿着厨房烟囱处搭着的木板走进南边的厨房，沿此处的通道从 C1 一直走到 C2(记得走走廊上方的通风管道，下面有女巫和发条战士拦路)，打开门进入 2 楼的楼梯间，小心这里巡逻的发条战士，直走到 C3，就可以进入督军小礼拜堂。调查桌上的文档并且按照提示制作出有缺陷的符文，达成非致命解决德丽菈的第一条件。

D. 沿路回到之前途经的通往警备室的入口，可以一路走楼梯来到警备室，记得先在房间门口设个击晕地雷，因为玩家一旦用鲸油瓶在警备室重启电源，立刻会有两个女巫走下来巡视，而这条路是单行道，躲无可躲，房间里的挪腾空间也不大，最好是陷阱搞定。警备室的上方管道上放着一个符文，记得不要错过。

E. 如果玩家还想要探索，可以搜搜 3 楼，但并没有决定性的收集内容，想要发展剧情则可以前往电梯处，小心一楼大堂里会有通电后才出现的女巫在巡逻，另外请注意，电梯顶部其实藏着一只亡灵犬，鉴于射击角度太差，所以正规对付方法是直接用手雷丢进去将其炸死，缺点是这样电梯会损坏，玩家只能够通过电梯井里一个个的电箱作为垫脚慢慢爬上 4 楼。但其实玩家可

以爬上王塔入口大门左边的书柜，应该正好可以提供一个让玩家射击电梯顶部亡灵犬的角度。

F. 王塔屋顶的敌人基本都不用理会，玩家可以来到觐见室外围的东边，然后从打开的窗户（F1）潜入里面。在之前的版本里，这里有时候游戏会出现 BUG，导致德丽菈坐在王座上不动弹，还有三个亡灵犬看守，以至于玩家无法安装缺陷符文来执行非致命手段，但在 1.02 版本后似乎得到了修复，德丽菈会站在画作前进行绘画，玩家可以从容安装符文（F2）。但在之前还有一件事情要办，就是进入皇家密室，在艾蜜丽的睡床旁一个马桶里，拿走最后一个纪念品 :皮尔森太太。记得小心密室外床上有一只亡灵犬。如果玩家之前对兰姆西采用了非致命解决手段，可以在旁边的金库房间里看到他的悲惨下场。

G. 最后把心脏中的灵魂交还给德丽菈，就可以进入画中世界进行决战。之前本作的特快专递中已经提过非致命解决德丽菈的方法，这里再说一次，很简单，在安装缺陷符文后，进入画中世界，立刻右转到石山旁边，爬上玩家进入画中世界时头顶上的山崖，就可以看到在施法的德丽菈，直接杀死她就可以完成暗杀，勒晕后将她带出画中世界，放上王座，就可以让她被永远困在画中世界里，达成非致命解决手段的。至此，游戏结束。

1.02补丁修正内容

这个在 12 月 20 日推出的补丁，主要是修复一些此前被玩家诟病的 BUG 和增加新模式，不但可以令游戏的攻关过程更顺畅，还可以对全成就 / 白金提供一个更好的思路，下面将详细解析。

补丁修正内容

●改善 NPC 的意识系统，让其对于玩家的侦测判定更加明晰。

●加强 NPC 奔跑时的移动能力。

●修正多个骸骨护符在堆叠时产生效果出错的问题。（最典型的是“强壮的手臂”原本不缩短掐晕敌人时间甚至还反而延长，如今笔者亲测已经修正）

●修复角色处于慢动作状态时部分操作会被忽略的情况。

●全面改善和加强“嗜血”超能力。

●降低让 NPC 用武器自杀时出错的频率。

●灵药补充魔力的比例将根据难度发生变化。

新增内容

●转盘隐蔽选项

玩家现在可以自定义转盘，让不想要使用的项目消失，例如非致命路线的玩家可以直接忽略掉转盘上的枪械和剃刀陷阱，从而让自己在选择想要的道具 / 超能力时更便捷也更不容易选错。其实际使用方法为在转盘界面选中想要隐藏的项目后按 Y 键 / △键，如果想要重新让其显示则需要长按 Y 键 / △键让所有项目重新恢复可见。目前这个功能的缺点是想要恢复项目就必须让所有被隐藏的项目一起恢复，误操作之后修正起来比较繁琐。

难点成就/奖杯详解

本作总体的全成就 / 白金难度只能算是中等，但有部分成就 / 奖杯达成的条件比较繁复，所以在这里重点说明一下。

●缓刑

上期笔者已经在流程里介绍过拯救平民的方法，就是在守卫将其推入光幕之前发出声响把他们引开，或是直接用昏睡箭将附近的三个守卫都麻醉掉。但是在版本更新之后守卫的行为逻辑BUG 似乎被修复了，如果只是发出声响吸引守卫，有可能会让平民因为受惊直接一头撞进光幕……又或是守卫在发现平民试图逃跑后追上去将其砍死，所以快速麻醉三个守卫变成了最保险的处理方式。

●无畏之坠

实际操作方法比较简单，首先达成条件需要是超能力通关，无超能力通关是做不到的。玩家需要前往艾德迈尔研究院的最顶部——就是收集那个放在鸟巢中的骸骨护符的地方，然后走去最北方，往着下方的地面射一发十字弓箭，注意要尽量靠近建筑射，敌人太远玩家就算跳下去也没法高空暗杀。在看到有敌人靠得足够近后，存个档然后向着对方头上跳吧，记得暗杀只有在玩家离敌人上空比较近的时候才可以触发，离远了按下 RT 键 /R2 键也只是挥刀而已，并不能达成条件。如果暗杀成功，则可以解锁成就 / 奖杯。

●无声

应该是游戏里最容易被忽略的一个成就 / 奖杯，因为描述可能会让玩家误会是最后对付金朵希的时候不被他看到，然而实际上则是直接不让金朵希察觉到玩家入侵其机关大宅的情况下将其解决，下面是达成的步骤 ：

1. 首先提一下，这是个只有超能力才能够达成的成就 / 奖杯，玩家在进入大宅后，不要拉动拉杆——那基本上等于告诉金朵希你来了，在之后的流程里也不要这么做。取而代之，在拉杆所在的房间处有一个模拟木板通道收纳过程的雕像，在其位置往上看，会发现上面是玻璃穹顶，走到角色进入大门时朝着的方向，面对木板雕像，看向左上方，用十字弓箭射破这个角度的玻璃，用超能力传送上去。

2. 来到二楼后攀过栏杆，走两个书柜之间的入口，进入右边的一扇门。右转落下到墙后的区域，直走到尽头后左转，沿路走到一张台球桌旁，来到其上层的区域。然后直走并左转，走到有一个玻璃穹顶的区域，再向着写有“Danger”的牌子处走，会看到有几个窗户可以打开，但房间里有精英守卫。

3. 处理掉守卫，注意不要惊动房间里的发条战士，走这个战士的左边手的走廊，进入金朵希的卧室。继续保持安静，直走到阳台，然后右转走到几乎最边缘，从栏杆往外面的右前方下面看，会看到一个能够用超能力穿送过去的平台。

4. 传送到平台后，找到能够打开的舱口，进入里面玩家就已经在实验室大楼的电梯处了，乘搭电梯直接来到最顶层，就可以在金朵希没有发现玩家的情况下进入到实验室顶部，此时发条战士只有一台是被启动的，玩家可以更方便地动手解决金朵希并解开成就 / 奖杯。

▲金朵希没有察觉到玩家到来的标志之一就是他仍然会坐在工作台前做自己的研究。

●心跳终结者

听着在 1.5 秒内杀 6 个人像是完全不可能，但真相会很令人失望，你要做的就是勒晕 6 个 NPC，把他们堆在一起，然后一个手雷把他们都炸死……

●还治其身

又是一个听起来有点麻烦，实际上很简单的成就 / 奖杯，只要把超能力项目里的“反射”和其升级项目“高等转向”都学会，然后引诱单独一个敌人和玩家对战并使用枪械射击，及时格挡就可以把子弹反弹回去杀死对方。

●生生不息

算是游戏里比较难的一个成就 / 奖杯，需要一点练习。首先要先把“附身”能力和其所有升级项目全部学会，然后在大美术馆的前方开始这次附身过程，先找到通往地下室的大门，进入后会在大厅里看到一只亡灵犬，存个档，先附身亡灵犬，然后在地下室找到老鼠，对其附身后再寻找血蝇附身，然后立刻飞回进入地下室的大门并且向着不远处通往大美术馆外下方水池处的通道飞，立刻附身在附近巡逻的守卫身上，再跑去水池边附身鱼，完成本成就 / 奖杯。附身时间有限，这个过程会可能要重复几次才能够成功。

●恋人

完成方法其实很直观，用“骨牌”能力把两个守卫连接起来，然后玩家在引起他们注意时，采用格挡方式令其中一人陷入硬直，立刻勒其脖子并面对另一个守卫，对方有很大机会将不顾同伴生死直接发动砍击，结果往往会是砍死同伴，然后被骨牌效果影响一起死去，同时解开奖杯 / 成就。

●二周目

新增加的二周目模式允许玩家选择继承一个通关存档的内容来开始新游戏。可以继承的内容有 ：流程中拿取的所有符文、从骸骨护符上分解而习得的特质和所有收集过的蓝图。同时玩家的角色可以同时学习以及使用柯尔沃还有艾蜜丽两者的超能力。

笔者亲测后，发现符文必须要在开启超能力之后才可以使用，所以二周目的第一关逃出丹沃尔时玩家的能力是没有变化的，但在和界外魔对话并获得印记后，就可以直接使用上一个周目获得的符文习得超能力。特质的继承也会在这个时候开启，而蓝图则会在和第一个碰到的黑市商人对话后立刻全部继承。

这个设置引出的新全成就 / 白金思路是一周目直接不用超能力全收集不怕被发现杀人通关，以保证玩家能够把足够多的蓝图和符文继承到下一个周目，之后在二周目进行不杀人不被发现通关，难度会低很多。但是目前这种方法有两个问题，一个是不用超能力通关的情况下，收集到的符文是会直接被转换成钱，目前不确定能不能正确继承到二周目，第二个则是因为玩家不用超能力就无法开启骸骨护符制作系统，也无法分解护符，所以并没有特质可以继承到二周目，而一些特质（例如强壮的手臂）对于不杀人不被发现通关是非常有帮助的。

综上所述，最差的情况下，玩家只能够把蓝图继承到二周目，而鉴于钱是没法继承去二周目的，所以玩家能够得到的优势就会变得相对有限。当然，这仍然比起以前在没有继承情况下硬玩两个单独的一周目要强，所以急于全成就 / 白金的玩家不妨以此进行游戏。而对于那些想要更为方便地全成就 / 白金或准备补漏掉的特殊成就 / 奖杯的玩家，笔者个人建议再等等，因为本作的开发商 Arkane Studio 的联合创意总监 Harvey Smith 已经在推特上表示考虑在将来为本作加入选关重玩的功能，无论是全成就 / 白金还是补成就 / 奖杯都会变得更为简单。

▲其实玩家也可以试着倒过来，不用超能力通关的过程留给二周目来尝试，提前解锁的蓝图可以给玩家的攻关带来不少便利。

文 纱迦 美编 NINA

在游戏发售前纱迦一直很好奇 ：为何本作的宣传如此之低调？等实际玩到游戏之后，才知道原来游戏挺偷工减料的。当然本作还是非常好玩的，只是这得归功于之前几作打下的良好基础，使得本作即使大幅简化后仍能保持较好的游戏性。总之 欢迎各位再次来到传说中的丧尸之城 ：威拉姆特。

通关时间：12小时　全成就时间：80小时左右

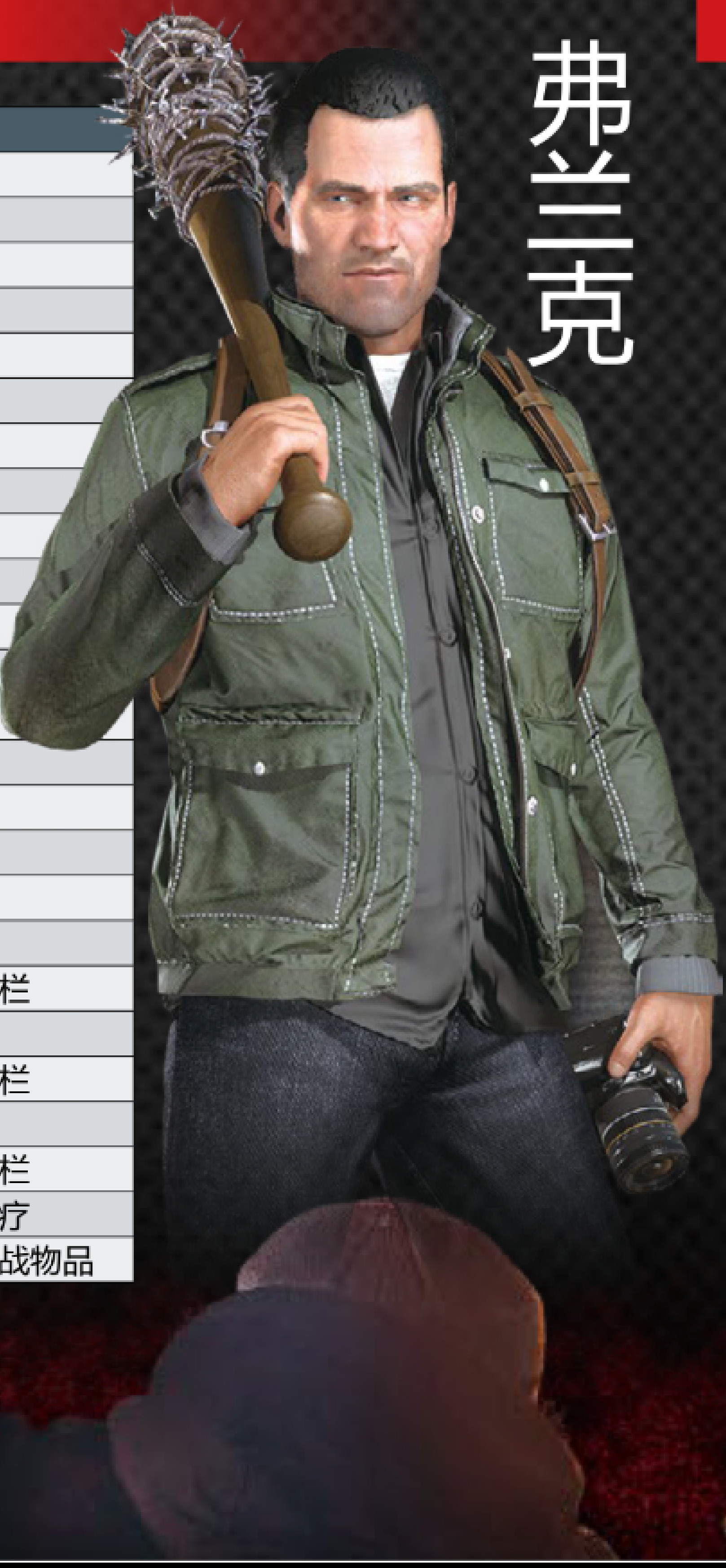
XOne		
丧尸围城 4	Microsoft	
Dead Rising 4	动作冒险	中文版
2016 年 12 月 6 日	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人	无对应周边
售价为 59.99 美元		

尸城求生指南

嗨！大家好！我是弗兰克·韦斯特，你应该听说过我的大名——没错，我就是当年发现了威拉姆特丧尸疫情背后阴谋的那位记者，因为这个报道我还拿到了记者所能获得的最高荣誉——普利策奖。但是从此我就成为了美国政府眼中的刺头，加上我又不小心在年度记者晚宴上摔倒，结果被特勤局拘捕。你问为什么摔倒会导致被捕？那是因为我摔倒的过程中拳头不小心碰到了总统艾布拉姆斯啦。总之过去的事情就不说了，如今我在坏徒弟维克的欺骗下又回到了我当年成名的威拉姆特，只是这次这里又变成了一座尸城。如果你想好好活下去，那么就得认真阅读一下我撰写的尸城求生指南喽！

操作说明

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	站立/蹲下
RS	摄影
MENU	暂停游戏
VIEW	档案/地图
X	近战攻击
Y	逼退
按住Y	对地攻击
A	跳跃/攀爬
B	互动
LB	快速投掷
按住LB	投掷瞄准
RB	闪避
按住RB	奔跑
LT	远程武器瞄准
RT	远程攻击
方向键↑	切换近战物品
按住方向键↑	打开近战物品栏
方向键←	切换投掷物品
按住方向键←	打开投掷物品栏
方向键→	切换远程物品
按住方向键→	打开远程物品栏
方向键↓	用回复物品治疗
按住方向键↓	丢下当前的近战物品



弗兰克

物品的使用与切换

本作操作上的最大改变，就是把玩家所持的物品分为了投掷、近战和远程三大类，分别对应 3 种物品档。玩家轻点方向键←、↑、→，即可切换对应的物品，按住向键←、↑、→不放则会打开对应的物品栏。在打开物品栏时游戏会自动暂停，但在多人游戏中打开物品栏时游戏仍会继续。

而系列传统的吃食品回复体力设定，在本作中也依然健在。但由于游戏并没有设置一个回复物品栏，所以设计者采用了一种简单粗暴的办法，那就是把所有回复物品的效果都设定为一样的！也就是说不管你喝了橙汁还是嚼了口香糖，回复的血量都是固定。不得不说这是一个倒退。

而且，将所有物品粗暴地分为三大类，虽然在操作上是便利了，但也大幅减少了武器的用法。像投掷武器就只能投掷，而不能像过去那样还能近战。所有的枪支也只剩下开火这一功能，全部近战动作都被删除。

本作的一大进化点是能直观地看到物品的耐久度和剩余数量，不仅可以通过物品栏中的图标来判断，而且打开物品栏后还能看到具体的数值。

©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

必杀技

本作保留了 3 代的必杀技（简体中文翻译为技巧招式），当玩家的连击数达到 25 时，就可以同时按下 Y+B 来发动必杀技。每种近战物品都有必杀技，演出效果多种多样。其中很多不起眼的近战物品的必杀技都相当华丽，大家可以自行研究。在获得技巧招式效率的技能书后，发动必杀技的连击数会降至 15 ；学会双倍攻击的技能后，当达到必杀技发动的连击数时，可以使用两次必杀技。注意必杀技的发动状态会随着连击数的中断而消失。

除了近战物品之外，在驾驶组合车辆时也可以发动必杀技，对应按键是 X。不过组合车辆的必杀技发动条件是达到 75 连击。技巧招式效率和双倍攻击不会影响组合车辆的必杀技。

升级和技能树

系列传统的经验值 PP，在本作的简体中文翻译中被称为威望点数。当获得的 PP 达到一定数值时即可升级，升级将会获得技能点数，用来在技能树里升级。关于技能树想必不用进行过多说明了，这里只给出一些实用技巧 ：

1. 增加最大血值的技能可以将玩家当前的体力补至最大值，因此可以在关键时刻当回复道具用。

2. 增加潜行效率的技能完全无用，可以最后来补。

3. 观察技能树不难发现，最后一列的一些技能是没有联线的，这些技能会以技能书的形式出现。当玩家获得技能书后，就能直接开启对应技能，有关技能书的位置请看后面的收集指南。

4. 推荐玩家优先习得生存中增加获得 PP 值和废料量的技能，这样能让升级赚钱的效率高出不少。

组合武器

组合武器是从 2 代开始加入的超人气系统，本作的组合武器系统沿袭了 3 代的设定，但有大幅简化。本作的组合武器方式基本固定为 ：一种特定的物品 + 一类特定的物品。组合难度低于 2 代，高于 3 代。和 3 代一样，本作的组合也不需要在工作台上进行，只要材料齐全，随时随地都可以组合。学会制作能力提升的技能后，可以用手上的物品直接和地上的物品进行组合。

要想习得组合武器，玩家必须获得对应的蓝图。蓝图是作为一种收集品，分散于地图四处的。玩家可以在避难所购买蓝图地图后自行搜索，但是蓝图也往往和避难室、储物柜等其他收集品有关，所以要想全收集还是有点难度的。在故事模式中，一共有 26 种近战组合武器、14 种远程组合武器、7 种投掷组合武器。另外还有 3 种组合武器的蓝图需要在多人模式中获得，具体如下 ：

蓝图名	获得条件
救命喷雾	在多人模式中击杀一位魔王。
火箭绷带	在多人模式中治疗盟友总量达2万血值
急救弹	在多人模式中一天内治疗3位不同的玩家

黄金组合武器

黄金组合武器是一种高级的组合武器，其方式为金条 + 特定的组合武器。黄金组合武器拥有更高的耐久度，同时攻击方式也会有一些强化。金条需要在故事模式通关后才会于地图中出现，一般会在大店的柜台上。多人游戏则可以在机器里直接购买金块。

和普通的组合武器一样，黄金组合武器也必须先有蓝图才能制作，而黄金蓝图只能在多人游戏中获得，一共有 12 种，分别如下 ：

蓝图名	获得条件
黄金电击斧	在多人游戏中击杀25位魔王
黄金冰剑	在多人游戏中击杀50位魔王
黄金横扫棒	在多人游戏中击杀50只抢宝丧尸
黄金兰博弓	在多人游戏中完成100项任务
黄金装饰枪	在多人游戏中完成250项任务
黄金火箭筒	在多人游戏中完成50天
黄金激光剑	在多人游戏中救活其他玩家50次
黄金离子炮	在多人游戏中杀死最多丧尸并获得丧尸杀手MVP头衔15次
黄金漂浮灯笼	在多人游戏中获得5个第一滴血奖励
黄金硫酸战锤	在多人游戏中获得15个第一滴血奖励
黄金旋转杀手	在多人游戏中与队友合作于1天内击杀500只丧尸
黄金火焰剑	在多人游戏中成为最先抵达避难所的玩家50次

组合车辆

这也是来自 3 代的系统。和组合武器一样，首先玩家需要获得对应的蓝图，之后将两种特定的车辆停在一起，就可以进行制作。组合车辆的实力都非常强大，个人比较推荐的是战争贩子和巨轮战车。

组合车辆有 3 种攻击方式（除旋刀鬼轮车外），分别是 LB、RB、X。注意这 3 种攻击方式都有使用条件。有的需要一定时间，有的需要静止时发动。而 X 对应的必杀技攻击需要连击数达到一定以上时才能发动，当然攻击方式也是华丽无比。

生还者

生还者是系列的传统，然而从 3 代开始地位就被弱化，本作则是进一步简化。本作的生还者是完全随机的，他们会随机出现在地图的几个特定地点，而造型和名字也是随机的。当附近出现生还者时，系统会给出蓝色的标记，一般来说只要将生还者附近的敌人全灭，就可以将其救出。生还者得救之后会给玩家 PP、废料、物品甚至组合武器作为报酬，得救的生还者会自动前往避难所报道，不用玩家亲自护送。不过在得救之前，生还者依然有死亡的可能。

尽管生还者系统简化了很多，但生还者的作用很大。每救出一定数量的生还者，所在区域的避难所就会升级。其中救满 15 个生还者之后，该区域的避难所就会升到最大级。由于生还者是随机出现的，玩家完全可以在地图上闲逛等刷新。通关后重玩不同的案件时由于避难室会全部刷新，用来凑够 15 个生还者更是简单。

避难所

在本作的4大区域：威拉姆特纪念影院、北峰、旧城、西脊各有一个避难所。避难所是玩家的大本营，初期只要清光里面的丧尸就可以成为玩家的据点，除剧情外不会有敌人进入。避难所除了能提供一些物品补给外，最大的作用是有摊贩在此。摊贩分为武器、食物、地点、服装、车辆5种，玩家只要消费废料就可以尽情购物。其中地点摊贩应该是玩家最常光顾的，可以向她购买各种收集地图。此外，地点摊贩还会贩卖一种技能书，武器摊贩会贩卖一种组合武器的蓝图，尽量优先买下来。

避难所有等级的设定，等级与在对应区域救出的生还者人数有关。当玩家救出15人时，避难所就会升到最高级。级别提高之后，摊贩出售的物品数量也会变多。

摄影

记者是弗兰克·韦斯特的老本行，因此摄影是必不可少的环节。摄影在游戏中除了可以用来调查、解谜，平时拍照还能完成一些挑战。根据玩家拍下的照片内容，系统会自动对其进行分类，然后根据照片中出现的元素给出评级，最高为S级。拍照并不能直接获得PP值，有对应的挑战，所以奖励还是很丰厚的。

要想获得高评价，最关键的一点就是元素丰富。如果只有一个丧尸，再怎么拍也不可能拍出高评价。相对的如果摄入镜头中的丧尸数量极多，光是靠人头加分也可以轻松获得S级评价。不过游戏的摄影挑战除了要求高评价外，往往还要指定分类。幸好系统规定，每张照片最多可以有两个分类，因此要想拍出指定分类的S级评价照片，只要找一个丧尸足够多的场景，加上一点儿对应的分类元素，就可以凭借组合起来的S级评价解锁对应挑战了。下面就来进行一番实战操作！

暴力
尸体代表暴力，找个丧尸多的地方杀光，剩下那么几只活尸后连着满地尸体一起拍，就八九不离十了。

Capcom致敬
比较特殊的一类挑战，需要寻找Capcom元素足够多的地方，推荐是在Ja汽水的门口拍摄。

破坏
拍下爆炸的瞬间就是破坏。找个丧尸很多而且有士兵的地方，扔一个炸弹过去，当炸弹爆炸的瞬间拍照，加上满屏的丧尸，S级就到手了。顺便能解锁战争地带（拍到一张有阴谋与破坏成分的B级相片）。

离奇
拍下生还者与丧尸战斗的场面就算离奇

惊悚
拍下残缺的丧尸身体就算惊悚，生死不问。

搞笑
你需要找到雪人面具之类的头饰类近战物品，然后将其套到丧尸头上，这样就算搞笑。只要其他元素丰富，S级不是问题。

阴谋
拍下士兵战斗的场面就算阴谋。

动力服

本作在战斗方面的最大进化点就是增加了动力服。调查特定的箱子即可获得动力服，获得动力服之后玩家将获得强大的攻防能力，同时拥有无限精力，还能直接用拳打飞障碍物。动力服状态下可以使用一些平时无法使用的巨大物品，此外还能和特定设备组合强化，十分爽快。但是动力服拥有电力的设定，电力会随时间而慢慢减少，减为零时就会强制卸下动力服。在故事模式的特定场合有无限电力的设定，不过自由探索时就没有这么好的福利了。

游戏通关后在避难所门口还会追加ZERO的动力服，可以反复无限获得。不过ZERO的动力服只能使用默认武装，也不能和特定设备组合强化。

全收集教学

我，弗兰克·韦斯特，作为普利策奖得主中有史以来最能打的一位，从来不缺少粉丝。在以前的作品中，甚至还有迷妹制作了数量繁多的我的小金人雕像。这次重返威拉姆特，虽然还是遇到了不少我的迷弟迷妹，但小金人这次只剩下了一樽。不过除了小金人之外，威拉姆特又多了无数的垃圾需要我去收集，根据资料显示，总共有100个丧尸涂鸦标记、41张报纸、12段播客录音、87个手机、15条我那坏徒弟的记录、31个避难室以及163个地点。这些数字有没有吓晕你？顺带一提的是，这次我的小金人在尼可尔斯油墨店楼上，找到之后有隐藏成就哦！

物品类收集

绝大部分收集都是以物品形式出现的，当玩家靠近后按B即可完成收集。这样的物品类收集包括：41张报纸、12段播客录音、87个手机、15部电脑，以及各种钥匙。这些收集关系到记事本里的个人疑案、威拉姆特疑案、维克的云端上传资料、播客。至于钥匙分为储物柜钥匙和避难室钥匙，在后面专门说明。在避难所的地点摊贩处可以购买以上这些收集品的地图。（储物柜钥匙没有地图。）

摄影类收集

游戏中存在着 100 个丧尸涂鸦标记，这个标记事实上就是游戏 LOGO 中的那个人像。此类收集只要对着它拍上一张照片即可，不过角度、距离、大小都不能太差，成功之后会出现 500PP，可借此来判断。丧尸涂鸦标记只会出现在垂直面，其中大部分都是墙壁上，由于也可以从地点摊贩处买到地图，所以完成只是时间问题。不过有部分丧尸涂鸦标记出现于特定剧情才能进入的场所，包括案件 0 的一开始、案件 2 的水坝、案件 5 的水泥厂和下水道，如果错过的话需要选择案件重新来过，当然问题也不大就是了。具体可以参见后面的攻略。

另一类摄影类收集是拍摄重点人物，总共有 16 个，其中弗兰克和维克的资料是自动获得的，等于说还有 14 个重点人物。由于涉及到剧透，这里就不多说了，在后面的攻略中再来一一介绍。这里只介绍 3 点心得：

1. 遇到初次见面的剧情人物时记得拍一张，如果是重点人物的话会出现提示。

2. 遇到有名有姓的 BOSS 时一定不要忘记拍。

3. 第 3 章有一个重点人物需要拍摄桌子上的照片，这是 14 个重点人物中惟一一个不是通过拍真人来获得资料的，在此强烈建议各位看攻略时留意。

怀特·鲁克的避难室

在故事模式的第 2 章会解锁怀特·鲁克的避难室的教学环节。在威拉姆特四处有大量的避难室，与避难所不同的是，这些避难室是私人的，因此空间很小，里面会随机出现一些补给品和生还者。不过特定避难室里有收集和蓝图。

凡是有避难室的地方，会出现怀特·鲁克的标记，熟悉之后一看就能知道。而避难室的电子锁开关只有两种形式，一种是直接出现在墙上，另一种需要用频谱分析仪寻找手印再展开调查。不过要想进入避难室，你首先需要找到对应的避难室钥匙。避难室钥匙可以通过地点摊贩的对应地图来寻找，找到之后对应避难室的位置会以淡蓝色的圆圈标记出来，以方便玩家按图索骥。

储物柜钥匙

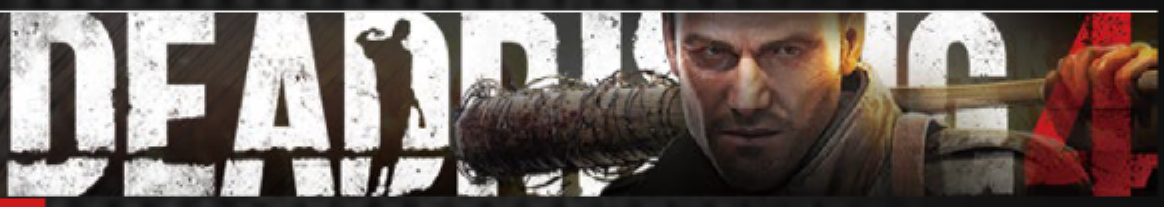
在威拉姆特四处有一种储物柜，可以直观地看到里面放着有什么东西，不过调查时会显示需要钥匙。储物柜钥匙一般都分布于储物柜附近，但也有距离较远的例子。十分坑爹的是，储物柜钥匙是没有地图的，只能靠玩家去寻找。好在储物柜里的好东西不多，最有用的也就是蓝图。具体可以参见后面的攻略部分。

技能书

书在本系列从来都是一个好东西，本作的书实际上是技能书，它关系到几项终极技能的解锁。只要玩家捡到这本书就可以无条件解锁对应的技能，不得不说实在是太给力了！如此重要的东西，当然需要专门说明。

技能书名	对应技能	效果
闪躲	威拉姆特纪念影院·全垒打王	每次受到攻击时都有低几率伤害归零
技巧招式效率	威拉姆特纪念影院·避难所的地点摊贩	减少发动必杀技所需的连击数
最后一击	旧城·泰特罗的漫画与收藏品	近战武器用坏之前最后一击命中时会自动触发必杀技
精确瞄准	旧城·避难所的地点摊贩	以远程武器瞄准时，用右摇杆可以瞄准特定身体部位
元素暴击（炸药）	北峰·自由鸟枪械与靶场	提高远程武器炸药类暴击的效果
振奋人心	北峰·避难所的地点摊贩	提高所有友好生还者的血值
近战、远距与投掷物品空位	西脊·避难所楼上监控室的桌子	近战、远程与投掷武器物品栏空位各增加1格
食物物品栏空位+2	西脊·避难所的地点摊贩	食物物品栏空位增加2格

一周目攻略+重点收集指南



序章

一开始弗兰克发现自己身处梦魇之中，手上的武器会不断变换。周围的丧尸也和以往不一样，行动很快。一个神秘的声音指引弗兰克向他靠近，靠近之后发现全是自己认识的人。这个阶段久战无益，尽快靠近神秘人才是正经。按住 RB 键不放是奔跑，忘记操作方法的话可以看看攻略的开头。神秘人会接连出现，位置也不断更改，中途会有检查点，直到最后从梦中醒来。

案件 0 迷你高尔夫之夜

先来到右边的小屋里调查抽屉，找到飞弹发射井磁卡。**友情提示**：在拿到磁卡的房间旁有车库，当你靠近时门会自动打开，里面有一个丧尸涂鸦标记。当然错过的话也可以日后选关再来。

再往前就需要潜行，方法是按下左摇杆，从背后靠近敌人时按 B 键可以将其勒晕。进入地下设施内部后，会出现摄影的提示。继续往前，弗兰克会摔下去，这时有很多丧尸袭来。这个环节其实就是教学关，你可以在此学到新的道具系统。

与维克会合后在前面的房间展开调查，方法就是用手中的相机拍摄特定物体，这里有提示，所以没什么难度。当进入拍摄模式时，如果镜头中有目标物体，镜头框会以橙色标明。按住 LT 键不放时，目标物体会整体呈现橙色，可以用此方法来判断。拍

下 3 张照片后就算完成了。

来到下一个房间，里面一片漆黑，这时就需要用到照相机的夜视模式。调查监控录像后观看完视频，往前发现大门被锁了。这时只要开启照相机的频谱分析仪模式，对着大门左边的密码键盘拍一张，就可以分析出开门的密码。进去之后有丧尸挡路，调查旁边的装置，先选择诱发，再选择清除，即可开门走人。

在下一个房间又要进行调查 ,同样是拍 3 张照片。其中有一张需要在频谱分析仪模式中拍摄。之后因为维克的擅自行动，两人被军事组织追杀。开门后左边能找到蓝图，利用周围的道具就能组合出组合武器 ：来自过往的爆裂巨锤。这次组合武器和 3 代一样，不需要工作台，只要长按方向键进入道具栏就可以开始制作。注意 ：在蓝图后面的房间有大量丧尸，在这里拍照，将尽可能多的丧尸照进去，就可以拍出 S 级的照片，从而解锁对应成就。前面的区域需要杀光所有丧尸才能开门，这件武器正好能派上用场。在战斗中弗兰克可以升级，推荐优先习得耐力中的治疗技能。杀完丧尸后，用频谱分析仪开门，很快就会结束这个案件。

总览

1	金苹果园
2	肯特农场水果摊
3	烟火店
4	威拉姆特水力发电厂
5	哈德森的奶牛场（汤姆的宅院）
6	威拉姆特后备指挥部
7	龙卷风便利商店
8	麦肯齐汽车店
9	威拉姆特拖吊场与废物处理场

案件1 破门大抢购

弗兰克因为受到袭击警卫的指控而被通缉，4 个月后，新的故事再次展开。弗兰克一行乘坐的直升机被击毁，被迫再次来到他的成名地——威拉姆特。落地后首先要保护布拉德，这里最好的武器就是补给箱里的开山刀。弗兰克的攻击不会攻击到布拉德，可以放心动手。

清光丧尸后布拉德会让弗兰克去旅馆与他会合，记得先给他来张照片。这时可以先探索一下周围，玩家可以按照后文所附的案件 1 收集攻略来进行收集。收集攻略中只标记了蓝图、钥匙、避难室的位置，不包括丧尸涂鸦标记、手机、报纸等纯粹的收集品，这些东西可以等日后玩家买了地图之后再来收。

在亚马逊美食广场的下层能遇到被围的幸存者。只要将他周围有标记的丧尸全部清光，就可以获得经验值、金钱以及随机的道具。由于此时玩家的武器不称手，打起来还是有点痛苦的，注意不要把周围的丧尸引过来了，否则就会越杀越多。来到旅馆，与康纳会合，记得给他来张照片。地上有兰博弓的蓝图，组合方式是十字弓 + 爆炸类，利用旁边的道具就能做出一把来。这时需要掩护布拉德开门，此时会有一波人类士兵、一波丧尸攻击过来。对付人类士兵利用枪支，对付丧尸就用手雷，旁边有很多军火，不要节约。门打开之后进去右手边有新的钥匙，利用它可以打开前面房间里的柜子，里面有电击花圈的蓝图，组合方式是花圈 + 电器。

出门之后会来到卡丁车场，这时系统会提示玩家有挑战。挑战的目标是在限定时间内用卡丁车跑完两圈，坐上卡丁车场的卡丁车就可以开始挑战，这个挑战没有难度，因为车速很慢，转弯也很机械，可以全程按住 RT 键加速。成功之后中央房间会解锁电击杀人车的蓝图，可以现场组装一辆。

往前会看到一些陷入疯狂的人类，可以先不用管。来到系统提示的地方，这里是一个安全屋，里面会遇到新鲜丧尸。这种丧尸速度快，力气大，也十分耐打，请带好趁手的武器和食物。清光所有的新鲜丧尸，即可开启这个安全屋。在安全屋里能够找到卖衣服、武器、食物、车辆的小贩，代价是消耗废料（为方便起见，以下凡提到废料仍以元为单位）。在这个安全屋转转，打开一些柜子可以获得一些道具和废料，包括好用的宽剑。来到游戏提示的房间展开调查，这是一个很小的房间，游戏的提示也很齐备，最后解锁桌上的电脑就算完成了。离开前地点摊贩会叫住你，对话完成后可以向她购买地图。不过这个小贩十分黑心，每个区域的不同收集品分为不同

的地图来卖，目前的影院区域就有 7 张地图，其中影院的蓝纸地图只要 1 元，算是大放送。

这时系统提示玩家前往中世纪小镇，出避难所后往左边的停车场走，会发现一小段剧情：遭遇新鲜丧尸。继续往前，这里慢慢走的话会遇到遭遇战，要营救生还者。这里我们强烈建议玩家救出生还者后马上选择回到上一个检查点，在这里把这个区域的避难所升到最高等级。这样不仅能解锁大量东西，而且也能升不少级。升满之后按照提示前往中世纪小镇，路上会触发剧情，之后获得维克的云端上传资料＃ 1。如果玩家不按提示走的话，有可能错过这个收集品。

在前往中世纪小镇前，玩家还可以先去影院区域搜刮一下蓝图，顺便提升一下等级。注意这里有很多敌对幸存者，尽量不要去惹他们。有部分蓝图需要更高级的钥匙，可参见收集指南。可以拿到的蓝图中，火焰头盔、装饰枪是比较实用的，而且也不用绕远路。先来到右上方任务指示的地点，通过挑衅让对方开门，之后干掉冲出来的狂徒。装饰枪对付这些铁皮罐头十分好用。进去之后能找到两个蓝图，分别是硫酸战锤和旋刀鬼轮车。利用旋刀鬼轮车的喷火，可以轻松秒杀这个区域里的小 BOSS 桑德拉。

接着前往购物中心正门，换上远程武器，这里有大量士兵出没，最后还有手持加特林的大兵。而在这个区域的某个屋子里，还能找到暗卫军储物柜钥匙。对付加特林大兵，只要先躲好，待其上弹时用兰博弓这种威力巨大的远程武器攻击即可。之后按提示进门，还是用频谱分析仪开门，里面能拿到飞刀美人的蓝图，组合方式是丙烷罐 + 刀具。从另一边的门进入隔离站，先用频谱分析仪开门，里面有安保磁卡，然后展开调查，问题不大。调查完之后遇到了同行达西，记得给他拍照。剧情后案件 1 结束。

威拉姆特纪念影院的重点收集指南

1. 来到亚马逊美食广场，在口渴的亚马逊，于中间吧台外圈找到储物柜钥匙。

2. 进入冰冻牌，在后台用刚才找到的储物柜钥匙打开柜子，里面是冰冻企鹅的蓝图，组合方式是企鹅面具 + 日化类。

3. 进入维拉戈旅馆地图上方的大型洗手间，在里面能找到钥匙。

4. 从正门进入维拉戈旅馆，之后用频谱分析仪调查大厅右边的墙壁上的手印，能找到避难室。里面还有手机：威拉姆特诚征员工，以及雨伞枪的蓝图，组合方式为雨伞 + 电器类。

5. 剧情中与康纳见面后，旁边的地上就有兰博弓的蓝图，组合方式为十字弓 + 爆炸物类。开门后地上有一把钥匙，它是用来打开前面的储物柜的，里面是电击花圈的蓝图，组合方式为花圈 + 电器类。

6. 按剧情要求来到卡丁车赛场，完成限时跑圈的挑战后，可以获得电击杀人车的蓝图，组合方式是卡丁车 + 购物车。

7. 进入莱安诺·费罗素，墙角有钥匙，小房间里还有丧尸涂鸦标记。进入合成化妆品，调查墙上的电子锁就能发现避难室。

8. 从博比·邦伯的服饰旁边的台阶走上去，在二楼中央地上能找到储物柜钥匙。这个钥匙是用来打开海盗必得餐厅柜台里的储物柜的，里面是剑鱼发射器的蓝图，组合方式为剑鱼 + 弓弩类。

9. 在海盗必得餐厅旁边、满是丧尸的那个大池子外面的某张沙滩椅旁，能找到避难室钥匙。这个避难室在克鲁兹日晒中心，用频谱分析仪调查墙壁上的手印即可找到。里面有播客：不死生物福音＃ 2。

10. 来到威拉姆特纪念影院的避难所，如果级别够的话，可以从武器摊贩处购买马桶塞诱饵。从地点摊贩处可以购买技巧招式效率的书籍，这是最为实用的技能之一，砸锅卖铁也要获得。

11. 在避难所里剧情中需要展开推理的小房间里，桌上有新的钥匙。

12. 按照避难室的提示来到二楼的怀特·鲁克防护区，直接调查墙上的电子锁即可找到避难室。

13. 出了怀特·鲁克防护区，来到对面的全垒打王，地上有闪躲的技能书，桌上还有柏忌怪物的蓝图，组合方式为高尔夫球车 + 平衡车。

14. 在 Oh 桑恩的日月寿司找到漂浮灯笼的蓝图，组合方式为灯笼 + 爆炸物类。而在柜台后方能找到丧尸涂鸦标记。

北峰

10	峰汽车旅馆
11	北峰消防局
12	爆炸！轮胎
13	尼可尔斯油墨店
14	闪光娃娃夜店
15	WLD乡村广播530AM
16	罗克派洋酒店
17	尚奇台球房
18	自由鸟枪械与靶场
19	龙卷风便利商店
20	圣诞老人工作坊
21	麦肯齐汽车店
22	基帕克斯水泥厂
23	弗赖塔格家具厂
24	格鲁塔夫汽车
25	威拉姆特铁道机厂

15. 在 Ja 汽水的门口拍摄，很容易就能拍出 S 级的 Capcom 致敬照片。

16. 在派对普尔和北极镇广场工作坊之间的大型洗手间里，地上有避难室钥匙。避难室对应位置在马克·斯蒙戴珠宝店 ：用频谱分析仪调查墙上的手印即可找到。

17. 霸王龙玩具店里有火焰头盔的蓝图，组合方式为三角龙面具 + 日化类。货架上还有手机 ：地球上最快乐的地方。

18. 从杰克的高级古董店和 18 之青春之间的通道进去，在一具尸体旁捡到避难室钥匙。对应位置在杰克的高级古董店，用频谱分析仪调查柜子上的手印即可。

19. 在疯狂之恋 T 恤里有装饰枪的蓝图，组合方式为 T 恤发射器 + 玩具类。

20. 在中世纪小镇博物馆里有硫酸战锤的蓝图，组合方式为战锤 + 日化类。

21. 在中世纪小镇区域，一家招牌为 YE OLDE TOYBOX 的店里，能找到旋刀鬼轮车的蓝图，组合方式为割草机 + 儿童脚踏车。

22. 型男设计师的避难室钥匙在汉堡领地的二楼，要绕很大一圈才能爬上去。避难室的位置只要在型男设计师用频谱分析仪调查店内就不难发现。

23. 在库安的珍珠奶茶店能找到避难室钥匙，不过需要从店上面的漆黑通道绕到后方才能取得。对应的避难室在科莫多人体彩绘，用频谱分析仪分析墙壁上的手印即可找到。

24. 在北极镇广场上的一栋写着 NORTH POLE 的小屋前，能捡到避难室钥匙。避难室在北极镇广场工作坊，用频谱分析仪调查柜子上的手印就能打开。里面有圣诞老人陷阱的蓝图，组合方式为唱歌的圣诞老公公 + 日化类。

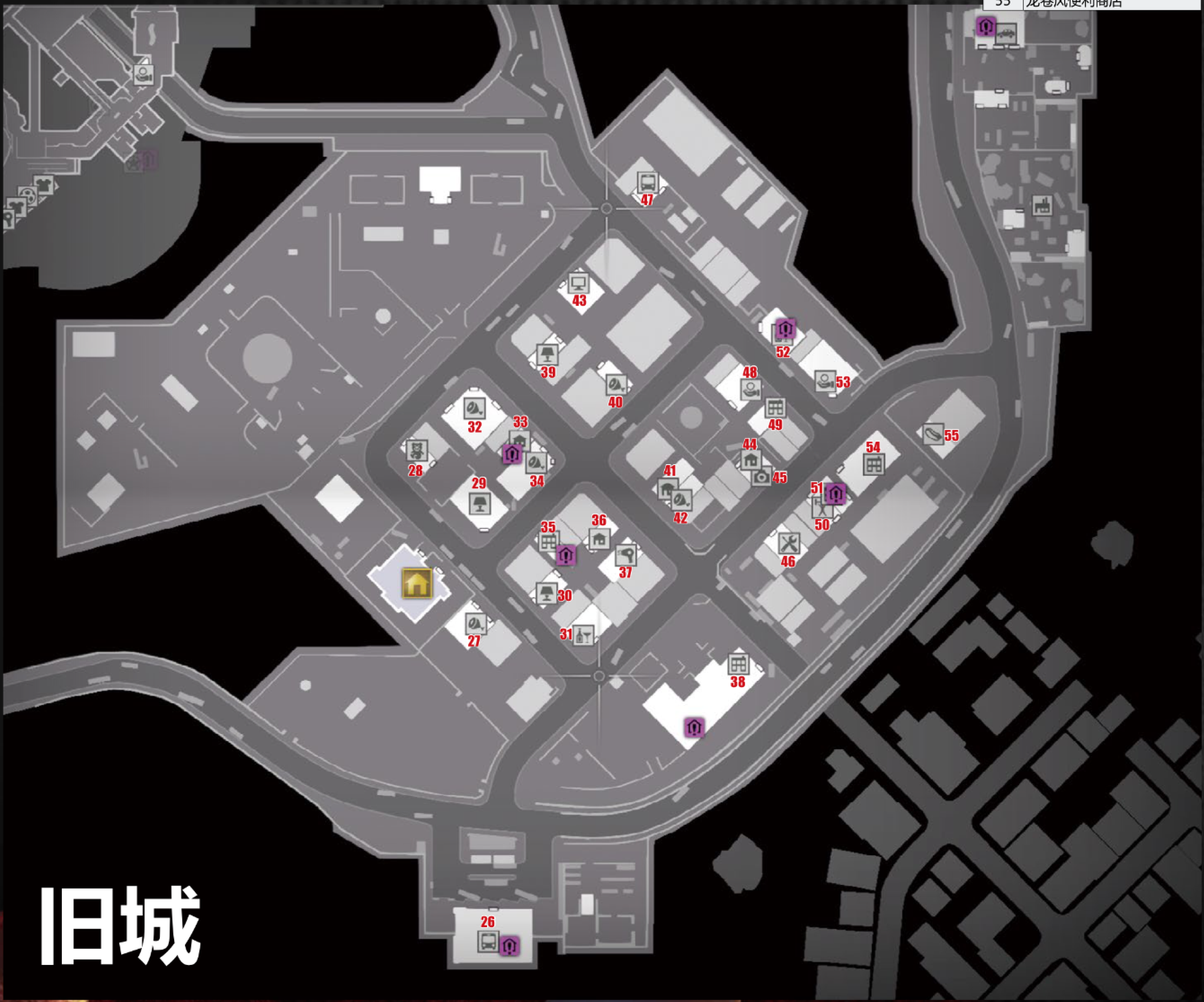
25. 在中央广场自动电梯旁的干涸喷泉里，能找到避难室钥匙。避难室的位置就在一旁的雷迪保险里，用频谱分析仪分析墙壁上的手印就能打开。

26. 在阿里萨服饰店外的地上，能找到避难室钥匙。对应的避难室在二楼的欲望魔力，用频谱分析仪调查墙上的手印即可找到。此外这里还有激光剑的蓝图，组合方式为宝石 + 电器类。

27. 在案件 1 最后暗卫军的大本营里，在外围的屋子里能找到暗卫军储物柜钥匙，之后用频谱分析仪开门，里面能拿到飞刀美人的蓝图，组合方式是丙烷罐 + 刀具类。

26	威拉姆特巴士站
27	哥伦比亚烘烤大师
28	泰特罗的漫画与收藏品
29	弗赖塔格之家
30	布伦特的新旧家电
31	罗克派洋酒店
32	赫利飞鸟快餐
33	多德制药楼上公寓
34	多德制药
35	威拉姆特公报与威拉姆特历史学会
36	贵族理发店旁的公寓
37	贵族理发店
38	威拉姆特市政厅档案馆
39	厨师先生
40	饥饿的乔披萨
41	廉价旅馆房间
42	公牛的肉店
43	放空
44	卡梅伦的摄像机楼上公寓
45	卡梅伦的摄像机
46	大雄鹿五金
47	威拉姆特出租车公司l
48	巨人快递股份有限公司
49	空办公室
50	郑的功夫学院
51	雷迪保险办公室
52	科克伦爱尔兰酒吧
53	巴菲的自助洗衣店
54	旧城消防局
55	龙卷风便利商店

旧城



哈蒙德

56	龙卷风便利商店
57	博帝家
58	亨特家
59	弗基家
60	布克家
61	达乔家
62	乔克斯家
63	山脊地产围墙社区
64	次无霸
65	克鲁兹日晒中心
66	查克拉伸展瑜珈
67	迅速浓缩咖啡
68	紧急医疗服务站
69	布洛普家
70	缪扎克家
71	奎泽恩家
72	施工中的房子
73	梅卡尼克家
74	布瑞德家
75	内德与安·提客斯夫妇家
76	加德纳家
77	威拉姆特初中

案件 2 大街上的侵略

开始之后进入旁边一片白色的区域，在里面会遇到杰莎·八田浩，她会给你新的蓝图 :战争贩子。记得先给她来张照片。组合之后开着战争贩子一路前进，在提示有事件的地方可以找到动力服，有了动力服之后就简单多了。来到指定地点见到宝拉，之后要开着夜视仪找线索，其中一个文件在某个抽屉里。记得给宝拉也来一张照片，以解锁人物资料。接下来你可以参照后文的旧城收集攻略来完成收集。

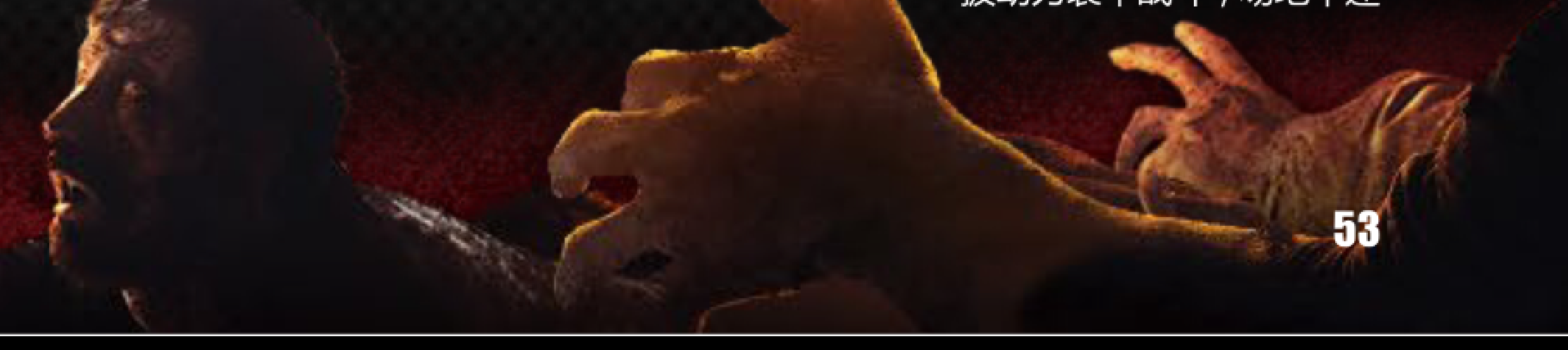
完成之后在地图上会看到附近有一个避难所，解锁之后在里面能找到威拉姆特公报的丧尸清钥匙。来到剧情点后，要爬上楼顶进入目标房屋。进去之后展开调查，用频谱分析仪能看到柜子上有个手印，调查后发现原来格子是个暗门，里面是隐藏的避难所，利用旁边桌上的钥匙即可开门。在这里还能找到冰剑的蓝图，组合方式是液态氮 + 刀具。调查完成后听无线电，接着去下一个地方。这时地图上会出现红色的狂徒标记，过去能找到圣诞垃圾的蓝图，敌人是两波杂兵加残酷圣诞老人。残酷圣诞老人使用电击斧，HP 很少，能够轻松战胜。

来到下个剧情点 :消防局，这里实际上就是此前 E3 DEMO 发生的地方，上楼能找到恐怖钻孔枪的蓝图，组合方式是计算机 + 枪支。前面还有动力服。来到一楼后有大量丧尸，全灭之后展开调查，其中一个目标需要先打开大箱子后才能看到。出门前就可以穿动力服了，接下来前往垃圾场，这里可以选择潜行也可以硬杀过去，注意动力服对枪支无效。来到任务点发生剧情。剧情后需要对付一个拿火焰喷射器的敌人，其弱点是背后的燃料包，不过使用威力强大的远程组合武器完全可以硬干。将其打败后会出现拍照的提示，不过挺难拍出高评价照片的。

与宝拉对话，之后开车前往旧城西侧的公路。路上会遇到被暗卫军围攻的幸存者，开车直接碾压就可以了，顺便还能换上军用车辆。来到指点地点后需要步行，结果发生被抓的剧情。剧情后记得给汤姆和艾萨克·特里梅因各来一张照片。在小屋里能找到圣诞炸弹的蓝图，组合方式是节庆拉炮 + 爆炸物。接下来要去寻找哈蒙德，途中会经历西脊避难所，直接开门进去，清光之后买地图走人。

见到哈蒙德后先清光一批人类士兵，之后哈蒙德会抢救战友，这时需要弗兰克协助防守。这一战的敌人不多，但最后时刻会出现敌方的动力装甲兵。这种兵近身后两锤就能打死哈蒙德，所以必须把战线提前。如果手中有兰博弓的话，只要连续射中数发即可将其秒掉，一定不要让其近身。胜利后给哈蒙德来张照片，之后需要驾车去水坝，路上可以找到急冻突击车的蓝图。

进入水坝后干掉看守，进去马上就能看到钥匙。在夜视模式下打开灯，救出达西。展开调查后（这里需要打开桌上投影仪）继续前进。水坝下层某个出口外面有一个丧尸涂鸦标记，最好是能够顺手拍一张，不然错过的话就要重玩案件 2 才能补救。一路走到最后会发生 BOSS 战。这场战斗玩家可以全程身披动力装甲战斗，场地中还



威拉姆特
纪念影院

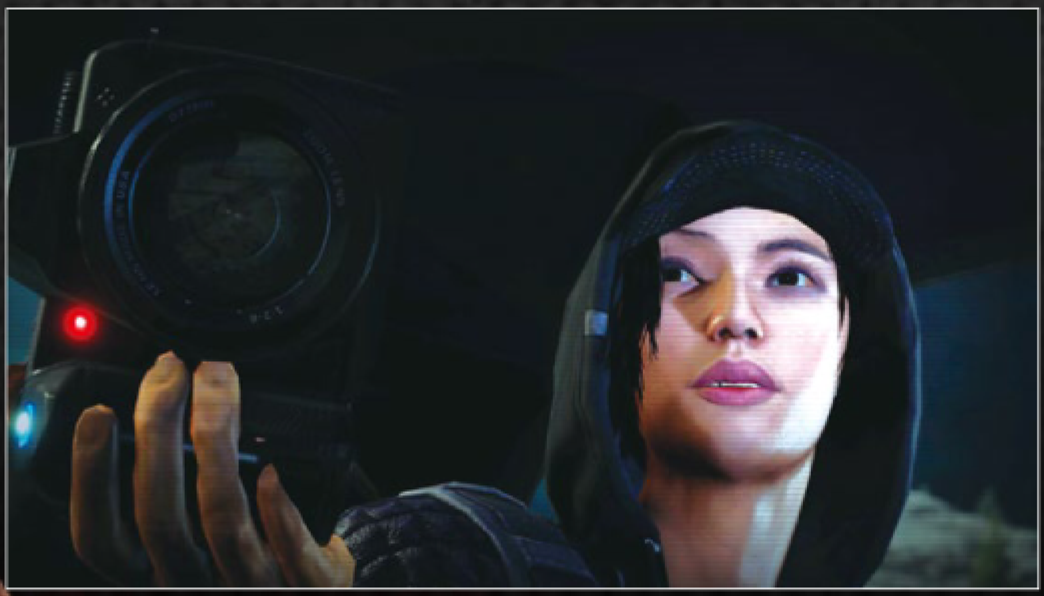
有大量动力装甲可以补充。但是敌人全是使用火器的，可以无视动力装甲直接给玩家造成伤害，因此还是需要多备些食物。BOSS 卡巴列罗同样身披动力装甲，武器是火焰喷射器，其弱点是背后的燃料罐。最佳攻击时机是等他撞过来的时候用 RB 键闪开，然后趁机攻击其背后。真正麻烦的是 BOSS 会不断召唤杂兵攻击，蚁多咬死象，还是不能小视的。记得不要忘记给 BOSS 来张照片了。获胜之后案件 2 结束。

78	安琪的贵客发廊
79	大块头发饰
80	酒场餐厅
81	卡梅伦的摄像机
82	哈瓦那香烟店
83	合成化妆品
84	迈阿密海滨大道赛道
85	新潮流设计
86	莱安诺·费罗素
87	轻便靴靴店
88	艾伯特服饰店
89	阿里萨服饰店
90	幼仔行星
91	博比·邦伯的服饰
92	海盗必得餐厅
93	克鲁兹日晒中心
94	开普帽店
95	有适合我的滑雪板吗？
96	普蓝吉泳衣店
97	巨人快递股份有限公司
98	罗布沙卡数字店
99	赛车王游乐场
100	冰冻牌

101	库安的珍珠奶茶店
102	Oh桑恩的日月寿司
103	丝鹤水疗及健康中心
104	哥伦比亚烘烤大师
105	雷迪保险
106	Checkmarx
107	亚历山德罗但丁
108	型男设计师
109	布拉茨男爵餐厅和熟食店
110	叶奥德玩具箱
111	赖利的家庭中心
112	厨师先生
113	中世纪小镇博物馆
114	汉堡领地
115	节拍吉他与音乐公司
116	疯狂之恋T恤
117	可可纳滋童装店
118	基顿登山设备
119	18之青春
120	北极镇广场
121	北极镇广场工作坊
122	杰克的高级古董店

123	霸王龙玩具店
124	少女杀手
125	运动用品店
126	厨房的狂热
127	马克斯·戴蒙德珠宝店
128	哥伦比亚烘烤大师
129	福罗4电子产品
130	次无霸
131	饥饿的乔披萨
132	冰冻牌
133	微笑龙
134	杰的独特果汁店

135	勇敢爸爸的炸鸡
136	妈妈苏皮诺
137	派对普尔
138	贝尼·杰克的烤肉小屋
139	拉杰的印度三角饺小屋
140	佩蒂汉堡
141	红魔鬼
142	胁差寿司屋
143	口渴的亚马逊
144	维拉戈旅馆
145	迅速浓缩咖啡
146	斯拉皮的休闲小屋



布拉德

威拉姆特
纪念影院·上层

147	多德制药
148	弗赖塔格之家
149	麦奎因照相馆
150	禅宗
151	Ja汽水！
152	科莫多人体彩绘
153	全垒打王
154	怀特·鲁克防护区
155	欲望魔力
156	天地无极
157	飞尔魔思
158	超级拳王漫画
159	迭戈
160	维拉戈标间
161	维拉戈蜜月套房
162	维拉戈景观标间
163	爱弗若沙水疗生活馆

旧城的重点收集指南

1. 一开始给你战争贩子的杰莎记得拍一张照片。

2. 在威拉姆特出租车公司地图左边有一个倒凸形的白色屋子，在屋子外面的桌子上能找到旋转杀手的蓝图，组合方式为除草机 + 刀具类。

3. 在上述地点西南方、地图上为巨大灰色圆形的地点，用频谱分析仪调查地面，再用动力服挖掘，能找到火焰剑的蓝图，组合方式为汽油罐 + 刀具类。在这个地点的地图右边、小灰色圆形的地点就能找到动力服。

4. 泰特罗的漫画与收藏品里有雷电怒吼的蓝图，组合方式为布兰卡面具 + 电器类。此外店里还有手机 ：观光季，以及最后一击的技能书。不要错过！顺带一提的是这家店还有一个丧尸涂鸦标记，你需要出店后利用脚手架爬到楼顶才能找到。

5. 来到旧城的避难所，如果级别够的话，可以从武器摊贩处购买千刀万剐。从地点摊贩处可以购买精确瞄准的书籍。在车辆摊贩左手边的小房间，以及武器摊贩右手边的小房间，能找到两把避难室钥匙。

6. 在哥伦比亚烘烤大师东南的一间房子的门外，能找到投尸车的蓝图，组合方式是拖吊车 + 灵车。

7. 在威拉姆特巴士站的右边区域，即与狂徒 ：残酷圣诞老人战斗的地方，能找到圣诞垃圾的蓝图，组合方式为购物战利品 + 玩具类。在这个区域的角落还能找到避难室钥匙，对应位置在威拉姆特巴士站，用频谱分析仪调查收银台后墙上的手印即可发现。

8. 在威拉姆特市政厅档案馆的门口台阶上，用频谱分析仪调查地面，能发现挖掘点。用旁边的动力服挖出来之后发现是散射弹的蓝图，组合方式为铅管 + 枪支类。而在这个区域（不用过街）露天的一张桌子上能找到避难室钥匙，对应位置在档案馆里一个漆黑的房间里（案件 2 中见到宝拉的地方），调查墙上的电子锁即可发现，旁边还有《快打旋风》里哈格的服装。

9. 在威拉姆特公报与威拉姆特历史学会，用频谱分析仪调查一楼墙上的印记，能找到避难室。

10. 剧情要求玩家必去的多德制药楼上公寓，里面有冰剑的蓝图，组合方式是液态氮 + 刀具类。这个房间还有避难室，现场就能找到钥匙，之后用频谱分析仪调查格子上的手印即可。

11. 在科克伦爱尔兰酒吧，首先在二楼找到钥匙（在房间中央，较难发现），之后去地下室用频谱分析仪调查墙上的手印即可。

12. 在巴菲的自助洗衣店，能找到巨人快递储物柜的钥匙。而在巨人快递股份有限公司里又能找到旧城消防局的储物柜钥匙。

13. 在旧城消防局里有恐怖钻孔枪的蓝图，组合方式为计算机 + 枪支类。

14. 前往雷迪保险办公室，设法从屋子外翻进二楼，然后用频谱分析仪调查柜子上的手印，就能找到避难室。

15. 破片枪的蓝图在大雄鹿五金的储物柜里，钥匙的位置比较隐藏 ：走出大雄鹿五金的门后不要过街，往左手边走，在街角有个小工地，钥匙在地上，旁边还有一套换装。

16. 旧城有一个非常容易错过的地点，位置在卡梅伦的摄像机的二楼，它和一楼被算作两个不同的地点。

17. 麦肯齐汽车店的避难室只要调查店内墙上的电子锁即可找到，钥匙则就在店内。

18. 在威拉姆特拖吊场与废物处理场最南边（可以从此翻出去）能找到储物柜钥匙，

案件 3 越来越科学

一路追击护送队，来到北峰会遇到一个避难所，优先清空。来到目的地后，发现有护送队生还者，他会要你帮忙找点吗啡。往前走可以坐车，很快地图上会追加两个狂徒，先不用管。回到刚才清空的避难所，在地下找到吗啡交给护送队生还者，展开调查。对墙上的尸体、地上的钢板拍两张，调查就会结束。接下来在铁道上要前进好一段路，中途从车厢上走会简单不少，事前请备好实用的近战武器，比如冰剑。

走到下水道尽头会遇到进化版丧尸，这种敌人动作特别快，还会让普通丧尸变强。冰剑能让这帮家伙速度变慢，算是有针对性的武器。杀光之后按照提示从捷径回到购物中心。这时玩家距离狂徒 ：海盗船长比较近，可以尝试挑战。从避难所出去很快就能走到，利用枪枝可以把他的手下一网打尽，船头还有动力装甲和火箭筒，问题不大。

接下来要去找布莱克波恩博士，路途遥远，最好找辆车。到了之后门口有大量士兵，不过因为丧尸很多，所以很容易将他们偷袭致死。之后进门有剧情，剧情后先搜索一下屋子，能找到圣诞布置的蓝图，组合方式是圣诞铃 + 手套类。这个地方需要收集两个重点人物的资料，其中之一就是布莱克波恩博士，另一个是死掉的罗素 · 巴纳比博士，这个收集十分坑爹。具体来说，当你见到布莱克波恩博士后，你会进入调查，其中一项需要拍摄桌子上布莱克波恩与巴纳比的合影。注意！在拍摄完照片之后你还需要再拍一次这张照片，这样才能将罗素 · 巴纳比博士的资料登录进去。

之后在房间找到动力装甲服，再按提示进行组合强化。出门后这里有无线充电，外加强化动力装甲服，可以轻松打出破千的连击数，在这里甚至可以多练几级再走。

来到实验室所在地发现是个酿酒厂，这里进入地下酒窖。开着夜视仪往深处走，来到一个小房间后进入调查环节。这里有一个线索在小房间里，需要开频谱分析仪看保险柜上的指纹。而进入这个房间前上锁的柜子，也可以通过此处的钥匙打开，里面有一把合成枪。

进入前方的机器后发生剧情，有进化版丧尸带着大量普通丧尸跳出来，这里的敌人是杀不完的，坚持一定时间后会发生逃出去的剧情，逃出去之后案件 3 就结束了。

北峰的重点和难点收集指南

1. 自由鸟枪械与靶场 ：调查漆黑房间里墙上的电子锁。在漆黑房间里还有储物柜，钥匙则在闪光娃娃夜店的吧台上。此处还能找到元素暴击（炸药）的书。

2.WLD 乡村广播 530AM ：进去就能看见音波陷阱的蓝图，组合方式是锣 + 电器类。

3. 格鲁塔夫汽车 ：进去就能看见离子炮的蓝图。组合方式是电池 + 枪械类。调查后面小房间墙上的电子锁可找到避难所。

4. 威拉姆特水力发电厂上方空地 ：用频谱分析仪调查地面发现挖掘点，然后用动力装甲服挖掘，可以获得步哨猫咪的蓝图，组合方式为液晶显示器 + 玩具类。

5. 峰汽车旅馆 ：一楼房间一进去就能看到侏罗纪喷泉的蓝图，组合方式是暴龙面具 + 日化类。

6. 闪光娃娃夜店 ：在地下室用频谱分析仪调查墙壁上的手印能找到避难所，钥匙则在夜店后门外，走出去看地上马上就能找到。避难所里有油炸车的蓝图，组合方式是食物货车 + 越野摩托车。

7. 罗克派洋酒店 ：调查后面小房间墙上的电子锁可找到避难所。

8. 尚奇台球房的丧尸涂鸦标记在楼上，你需要从旁边的房屋上架设的木板走过去，注意两块木板通往的是不同的地方。同时楼上还有动力服。

9. 罗克派洋酒店的报纸也是一个道理，你需要从旁边的房屋爬上楼顶才能到达。

10. 本作有一个隐藏成就，要求玩家找到弗兰克 · 维斯特的雕像，其位置在尼可尔斯油墨店楼上，要从旁边楼房顶部绕过来。找到之后即可解除成就。

▲你能认出这些服装出自哪些游戏吗？

案件 4 攻陷基地

接下来去西脊寻找哈蒙德。路上有狂徒出现，附近还有装甲车。来到目的地后有一些武装分子，这里需要搜索 4 间屋子，其中一间里能找到冰块机关枪的蓝图，组合方式为刨冰机 + 工具类。搜索这 4 间屋子的目的干掉躲在里面的全部暗卫军，清光之后地图上的金色标记就会消失，可以借此来判断。不过哈蒙德的藏身之处是固定的，在正在施工的房子里。见面后弗兰克答应与她合作，前往台球房。

一出门就会遇到大量士兵，赶紧开车逃跑。路上遇到突发事件或狂徒都可以做一下。来到台球房，发现这里有一大堆丧尸，清光之后还有进化丧尸出现，全部干掉之后就要前往军事基地了。台球房还有组装手榴弹的蓝图，组合方式是调酒器 + 日化类。

见到哈蒙德后捡起炸药，用频谱分析仪可以看到比较脆弱的墙壁，然后引爆炸弹。一声巨响后围墙被炸开了，干掉一开始冲过来的敌人后，按提示穿上动力装甲服，就可以开无双了。所有敌人里只有背火焰喷射器的敌人能多抗几下，不过注意开门后要赶紧来到目的地，不然哈蒙德有可能被杀。一路往前后来到一个中央有牢笼的房间展开调查，拍完外面的两个线索后要进入中央的牢笼继续拍摄。这时会有几个进化版丧尸出现，还是用冰剑对付比较简单。往前走又是调查，完成之后会观看一段影像。断电后从地上的尸体捡到钥匙，然后开门走人。前面是与芳塔娜的 BOSS 战，记得先给她来张照片作登记。至于战斗本身难度不大，就算用大威力的近战组合武器硬拼都可以。获胜之后案件 4 就结束了。

案件 5 年度风云人物

这次的目的地非常远，路上会遇到不少事件，可量力而行。来到目的地后需要调查，目标是电网上的丧尸，以及远处开门的后车门里的尸体。调查完成后发现避难所的大门关上了，这时需要去打开开关，之后赶紧进入避难所。不过避难所里的幸存者变成了敌人，而且三处大门也被打开了，你需要关上 3 扇门并清光这里的所有敌人。之后与剩下的同伴对话，去寻找哈蒙德。这时绝大部分幸存者都变为了敌人，你需要在 3 间屋子里寻找哈蒙德。最大的那间屋子有二楼，上楼后开着频谱分析仪，在一个小隔间里发现秘室。展开调查后(这里的一项调查需要取下墙上的画 ）在桌上找到农场钥匙，接下来前往水泥工厂。需要提醒的是，农场钥匙可以打开车库的门，这个门就在这间大屋子的外侧，绕一圈就能看到。打开后里面有巨轮战车的蓝图，组合方式是收割机 + 轮椅。

水泥工厂需要沿楼梯往上爬，途中可以找到动力装甲，往前还有真空强化装置，配合无线充电，在见到 BOSS 前的战斗都没有难度。这里需要注意的是，当你来到 BOSS 战标记所在那一层时（即金色菱形标志没有上层或下层的显示），先不要跳下去见 BOSS，仔细搜索这一层，打碎一堵墙后，你会找到酸雨枪的蓝图。由于这个区域只有剧情中才会打开，所以你最好别错过。当然就算错过你也可以日后选关再来，只是会浪费一些时间。同样在某一层还有一个丧尸涂鸦标记，也可以随手搞定。

与汤姆的战斗主要靠远程武器，他会躲在掩体后面攻击，并会召唤杂兵帮忙。这一战如果玩家强化过远程武器的话就要简单不少。利用冰块机关枪这种高射速的武器甚至可以打得他抬不起头来。

按照提示再次回到下水道，这里有非常多的收集品，同样只有此时才能获得。其中下水道北侧一个丧尸涂鸦标记旁的地上有技师的钥匙，还有一处漆黑的房间里有 5 个进化丧尸，可以解锁同时拍下 5 个进化丧尸的挑战。清光深处的全部敌人后，用频谱分析仪找到关键位置安放炸弹。继续往前走，在见到考尔德之前系统会提示玩家，如果继续往前的话将无法回来探索威拉姆特。不过这一战还不是和他的决战，干掉一些进化丧尸后就要开始逃亡，记得先给考尔德来张照片解锁档案。逃亡的路上要尽量避开火焰，总的来说难度不大。最后见到维克的时候，案件 5 就结束了。

案件 6 专注于目标

一开始是追逐战，你不能被维克甩掉，所以路上的一切事件都无视吧。追到特定地点之后会展开 BOSS 战。考尔德的攻击方式其实非常单调，只要和他拉开距离，他只会使用 3 招，第一招是直接跳过来砸地，第二招是一段冲刺后跳起来砸地，第三招是放爆炸物。前两招只要保持不动，等他靠近时轻点 RB 就能躲开，而且他还会出现大的硬直，这时就是攻击他的最好时机，打上三拳就可以了。放爆炸物则是可以通过不断奔跑来躲。考尔德的 HP 降到一定程度后就会跳上招牌回复 HP，同时还会召唤大量丧尸。玩家要做的事情就是一边清丧尸一边等考尔德跳下来再重复之前的套路。最后阶段还可以通过街机升级动力装甲服。总的来说只要稍加小心，战胜他就只是时间问题。

剧情过后需要和两名同伴一起逃出去。这个部分其实难度不大，只要一定要坚持到时间结束。直到最后阶段才会出现进化丧尸，注意照顾一下同伴就不会出现问题。坚持到时间结束后，就会迎来游戏最后的结局。

通关后解锁 ZERO 动力装甲服和金条。ZERO 动力装甲服会出现在每个避难所的门口，金条则是用来组合黄金武器的，组合方式为原组合武器 + 金条。

团队生存指南

从 2 代开始，本系列加入了多人要素，本作也不例外。不过本作的多人玩法和之前 3 作（包括《丧尸围城 2 番外篇》）都不一样，改为 4 名剧情人物在威拉姆特纪念影院区域生存的故事。游戏一共有 4 集，游戏要素和故事模式一样，只是同屏丧尸少了很多。多人模式也是成就的重点，下面就来看看团队生存指南吧！

基本规则

多人模式一共分为 4 集，每一集都要求玩家必须生存两天。一开始只能选择第 1 集，在第 1 集完成 3 个任务后解锁第 2 集，在第 2 集完成 8 个任务后解锁第 3 集，在第 3 集完成 12 个任务后解锁第 4 集，在第 4 集完成 15 个任务后解锁黄金动力装甲服密码磁卡，用来打开多人模式中的特定装备箱。

游戏采用真实时间制，每天活到 9 点之后就会出现避难所，赶到避难所就算完成一天。在空闲时间内玩家可以做任意事情，系统也会给玩家提供一些任务。玩家不完成任何任务也可以，只要坚持到时间到就行。如果没能在规定时间内赶回避难所，就算失败，无法进入下一天。在第 2 天如果能完成 3 项任务，就会在特定地点出现末日之锣，所有玩家靠近后调查锣就会出现 BOSS。玩家击倒 BOSS 后也需要等到 9 点出现避难所后才能过关，注意从第 2 集开始 BOSS 的强度大幅提高。

人物及成长

多人模式中可以使用 4 名在故事模式中出现过的角色，他们分别是 ：杰莎、艾萨克、康纳和乔丹。这 4 名角色除了初始物品不一样外，其他都是一样的，连人物等级、技能情况也是相同的。

多人模式中的角色等级和故事模式是独立的，你需要从 1 级开始重新练起。技能方面，除了传统的技能树外，多人模式还多了一些独有技能，不过这些技能不能用技能点数习得，必须完成特定的挑战后才会解锁。多人模式中也存在技能书，不过位置和故事模式有区别，全部出现于威拉姆特纪念影院区域，详见后表。

虽然角色独立，但是故事模式和多人模式中的废料是共通的。这样玩家就能挪用故事模式中赚到的钱了，完全不用节约。

技能书名	对应技能	效果
闪躲	全垒打王	每次受到攻击时都有低几率伤害归零
技巧招式效率	Oh桑恩的日月寿司	减少发动必杀技所需的连击数
最后一击	维拉戈旅馆一楼的柜台上	近战武器用坏之前最后一击命中时会自动触发必杀技
精确瞄准	海盗船桅杆的瞭望台	以远程武器瞄准时，用右摇杆可以瞄准特定身体部位
元素暴击（炸药）	从赛道通往下水道的路上，需要随机任务来开门	提高远程武器炸药类暴击的效果
振奋人心	弗赖塔格之家	提高所有友好生还者的血值
近战、远距与投掷物品空位	迈阿密海滨大道赛道	近战、远程与投掷武器物品栏空位各增加1格
食物物品栏空位+2	中央广场的干涸喷泉	食物物品栏空位增加2格

汤姆

治疗和复活

多人模式的一大特色就是可以帮助同伴。借助多人模式独有的 3 种特殊组合武器 ：救命喷雾、火箭绷带、急救弹 玩家可以给自己的同伴补充体力。而当同伴的 HP 耗尽时 还可以走过去按住 B 将其救起 类似于《COD》的丧尸模式。3 种特殊组合武器的用法各不一样，大家可以自行摸索。如果同伴完全死亡也可以再生，只是需要一定的时间，而且会倒扣不少分数。

实用心得

1. 四个角色中，推荐使用康纳。他的初始物品的救命喷雾，可以有效帮助同伴。其他 3 位角色初始就一件不怎么实用的武器，作用不大。

2. 虽说是多人模式，但即使一人开局也是可以的。玩家可以不管 BOSS，专心做任务升级。不过有很多限定合作的挑战就没办法了。

3. 多人模式中玩家也可以继续故事模式中未完成的收集，但强烈不建议这么做。因为在当前的版本下（最新更新 ：2016 年 12 月 20 日），玩家在多人模式下完成的收集能计入故事模式的收集，但地图上的收集标记将不再消失。虽说不影响成就，但看起来十分不爽。

4. 如果想要解除活过 4 集的成就，只要每天找个没人的地方发呆就可以了，即使一个任务不完成，也可以轻松熬过 4 天。当然你还需要完成一定数量的任务来解锁新的集数。

5. 游戏的预约特典 ：X 神拳是非常好用的武器，实际上就是配了 X 神拳的动力服，一件仅售 2000 元，诚意推荐。

6. 优先取得技能书是让多人模式更加轻松的不二法门，可以单人开局获得。

7. **非常重要！**在游玩多人模式时，玩家千万不要急于提升自己的血值上限！这是因为多人模式有一个试炼要求玩家从高处坠落时损失一半以上的 HP 并存活。如果你的 HP 上限过高的话，你将无法完成这个试炼！最佳解锁地点是海盗船，从桅杆往池子里跳，就能损失 300 ～ 400 的 HP.

成就列表

本作全成就十分耗时，玩家需要完成所有的试炼，包括故事模式和多人模式。而多人模式的不少试炼都要求 4 人合作，另外故事模式中的部分小项也十分折磨人。总的来说 80 小时游戏时间应该没跑，而且有一定难度。请各位务必注意多人模式实用心得部分的第 7 条，如果不小心的话将有可能导致你**删档重来**！

成就名	解锁条件
活过圣诞节地狱	已在多人模式中活过第1集
活过广场疫情	已在多人模式中活过第2集
活过栈道	已在多人模式中活过第3集
活过美食广场	已在多人模式中活过第4集
制造专家	已取得所有多人游戏组合武器图纸
魔王风范	已在多人游戏模式中击杀一位魔王
无拳套拳击	已在多人模式中不使用武器下完成一整集
饥饿挑战	已在多人模式中不吃食物下完成一整集
忙碌的日子	已在多人游戏模式中的一天内完成3项任务
家族合照	已在多人游戏模式中拍到一张3名玩家同时入镜的相片
准备上阵	已解锁10种多人游戏模式专用技能
集点迷	已在多人游戏模式累积100万点
迷你高尔夫时间	完成案件0的剧情
破门大抢购	完成案件1的剧情
大街上的侵略	完成案件2的剧情
越来越科学	完成案件3的剧情
谁来晚餐	完成案件4的剧情
年度风云人物	完成案件5的剧情
专注于目标	完成案件6的剧情
菜鸟记者	已解开一个疑案
资深记者	已解开所有的疑案
基本推理！	完成第一场调查
工匠	已在剧情模式中搜集5张图纸
发明家	已在剧情模式中搜集30张图纸
创造者	已在剧情模式中搜集所有图纸
驾车杀人	已制作8种不同的组合车辆
末日不来了	制作5种不同的动力装甲服强化配备

成就名	解锁条件
全新境界	已花费你的第一点技能点数
打造新自我	总共已花费25点技能点数
老练的斗士	已于格斗技能花费20点技能点数
老练的射手	已于射击技能花费20点技能点数
老练的生存专家	已于生存技能花费20点技能点数
老练的运动员	已于耐力技能花费20点技能点数
开始工作	已完成50项试炼
辛勤工作	完成所有试炼
剧情完美主义者	完成所有剧情模式试炼
奥蒂斯以你为荣	已将购物中心紧急避难所提升至最高等级
狩猎场	已发现每个重要地点
偶像崇拜	已找到弗兰克·韦斯特雕像。这次是不是变少了啊？
权威记者	新闻报道分数已达到100%
时尚玩家	已试穿100种不同的服饰物品
生死交关续集	已制作50种组合武器
生死交关疯狂版	已制作58种不同的组合武器
毁灭丧尸	已击杀5000只丧尸
丧尸灭绝者 4：英雄再临	击杀53598只丧尸
击杀 100,004 只丧尸 2	已击杀200008只丧尸
太棒了！	已拍到一张S级相片
连连连连击！	已连击超过200次之后发动一次技巧招式
大手笔顾客	已花费100000个废料
别再打自己了	已用尸块击杀一只丧尸

部分特殊条件的奖杯在前面已经说明。全试炼相关的奖杯由于篇幅问题这里不能说得更细，希望今后有条件为大家补完。这里只对部分重点成就进行补充。

无拳套拳击、饥饿挑战 ：可以单人完成。选择第 1 集，找个没丧尸的地方发呆，等时间到赶去避难所，撑过两天就可以了。有人帮忙的话就更简单了。

集点迷 ：由于存在击败 50 个魔王的挑战，玩家最低也要完成 100 天游戏，而且必须在第 2 天完成 3 个任务才能见到魔王，所以 100 万绝对不是问题。

辛勤工作 ：完成所有试炼是本作的最大难点。试炼包括故事模式和多人模式，其中最麻烦的是拍照相关的试炼，至于其他的都是时间问题。

狩猎场 ：全部 163 个重要地点详见本文所附的地图。在地图上如果玩家发现有某个可进入的空白区域还没有打上标记，就可以过去调查一下。部分玩家可能会遇到 BUG，具体为进入原本应该会打上标记的空白区域后，死活不会跳出标记提示。如果不幸中招，可尝试驾驶不同的载具冲进来，还是有希望成功的——不要问我为什么能发现这条秘技。

权威记者 ：新闻报道分数 100% 的要求包括玩家在故事模式中完成全部收集、记事本项目全部补完、故事模式的试炼全部完成。之后再通关时就会出现 100% 的评价，国外有玩家反应该成就有 BUG，达成条件后也不会解锁。相信官方日后会给出解决办法。

别再打自己了 ：尸块的攻击力很低，不过没有关系。只要用冰剑将丧尸冻住，再用尸块即可完成一击必杀。

软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

最近有朋友问纱迦：两万元预算、SONY、支持4K HDR，能推荐一下该买哪个型号吗？根据前两期介绍的4K HDR电视原理，按照以上条件去搜索的话，事实上只有两个型号可选。这就是我们为什么不直接推荐买什么电视的原因之一。一来每个玩家的经济条件不同（包括预算、空间等），二来也是避免有广告之嫌。搜索出适合自己的型号后，看看商品的评论，就能明白究竟是否该出手喽！

大势所趋

4K液晶显示器选购浅谈

在完成上次4K HDR电视选购入门后，很多玩家都给我们提出了建议。总结了一下主要包含两个方面。一是在内容上还是略微深奥，如果没有时间静心看下去，会觉得索然无味，所以下次讲解电视的时候能不能直接告诉大家买什么型号的电视？第二点建议是，大概的内容能看懂，也对电视有了更透彻的了解，可是电视毕竟是家里的大件电器，不能太随意就换掉，所以能不能讲讲4K显示器呢？

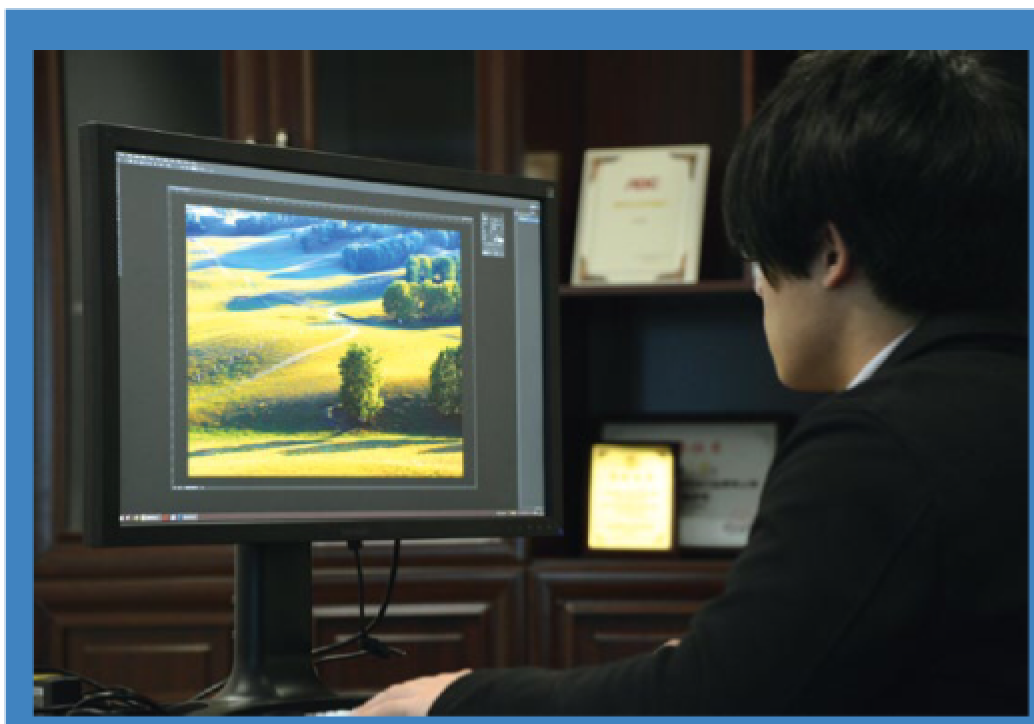
对于第一点问题，上次的总结在结尾有提到，支持HDR10，索尼、三星品牌，价格在万元以上的电视，才能算作真正的HDR电视，如果你拿着这个条件去搜索的话，基本上就知道没有太多的型号。当然我们未来也会吸取经验，给大家提供一些可选择的型号，比如今年夏季索尼发布的Z9D系列……

▲Z9D可以满足PS4 Pro对HDR的一切需求。

▲2016年号称4K显示器元年。

至于第二点意见就是我们今天要谈的主题了，一台4K电脑显示器该如何选。说起4K显示器，绝对不算是新鲜话题，前两年国内的很多“败家”论坛就在讨论4K显示器的实际使用效果，毕竟显示器作为日常电脑的重要配件，最常用的还是显示Windows桌面，然后又由于众所周知的原因——Windows对高分辨率支持度不够，所以很多用户觉得4K显示器的体验非常不好，甚至一度觉得花上万元买一台4K显示器根本就是脑残行为。不过随着今年4K显示器价格的下探，国内用户发现4K显示器已经普遍在两三千元的价位上了。于是，今年又被称为了4K显示器的元年，一大批4K显示器冲进市场，随着PS4 Pro的发售，玩家开始好奇，4K显示器和PS4 Pro的配合能达到电视的级别标准吗？如果可以，我们该怎么选呢？下面我们就来聊聊看。

1. 为什么目前的4K显示器都不支持HDR功能？


▲4K显示器只是显示设备，并没有独立的运算芯片。

在选购4K HDR电视时，我们有一个章节提到了“如何衡量电视是否达到了HDR的核心标准”，其中有4个判别条件，软件+硬件实现广色域，以及软件+硬件实现高对比度。首先要说明一下，电视机和显示器的色彩空间标准是不一样的，显示器追求的是最真实的色彩还原，而电视追求的是最好的观感还原。这种区别就好像不同相机拍出的照片，色彩风格不同，有的颜色偏淡，但趋近于色彩真实，有的颜色鲜艳讨好眼睛，趋近于人眼的识别。电视属于后者，而显示器基本上可以划到前者的范畴。

虽然在色彩上达成的效果不同，但可以肯定的

是，目前市面上大部分的4K显示器都可以做到在硬件上达到HDR所要求的广色域。而其他三项要求显示器就很难达成了。软件上显示器不像电视，拥有独立的解码芯片，显示器只是电脑的配件，它的“解码芯片”其实是显卡，而当我们接入到PS4 Pro时，是直接把显示器当作画面输出设备，绕过了显卡，这时候显示器是没有运算能力的，自然谈不到软件实现HDR。

比如软件实现高对比度，上期我们提到HDR是有一套EOTF电光转换函数规则的，就是一条非线性的Gamma曲线。真正的HDR要求画面里不同区域，要采用不同的Gamma，来实现光影部分和暗影部分的对比效果，而显示器本身没有运算芯片，无法实时计算Gamma的，所以显示器在软件上自然实现不了HDR。

那么为什么显示器也实现不了HDR所要求硬件高对比度呢？上期提到这里最关键的要素就是亮度。显示器采用的是侧入式背光，而不是直下式背光，在这种情况下是无法达到HDR要求的800～1000nit亮度标准，当然如果显示器达到了这个标准，以人眼到显示器的距离，肯定会瞎眼的，所以不达到是非常正常的。HDR标准一共要求4个判别条件，显示器只能在硬件上满足广色域，所以目前还没有4K HDR显示器，好在国产也没有出现4K HDR显示器，这点还是令人欣慰的。

不过这时候问题也来了，如果你关注新闻的话，一定会知道在明年的CES2017上，LG要推出全球第一款4K HDR显示器LG 32UD99。等等，刚才不是说HDR需要软件运算支持吗，为何显示器也能做到了？其实这点LG已经明确表示，LG 32UD99的HDR10效果需要AMD VEGA显卡的配合才可完整呈现，它的卖点是世界上第一台完整表现10Bit色彩深度的广色域显示屏。所以，PS4 Pro接入到LG 32UD99的效果如何？肯定非常好，但做不到最完整的呈现HDR10效果，因为最终还是绕过了显卡的运算，要知道索尼的所有4K电视，都内置了X1芯片作为图像引擎。

最后，关于光源问题，插入一句题外话。在电视领域光源类型分为三种，侧入式背光、直下式背光和量子点技术。量子点是三星的自家技术，三星使用纳米晶体材质代替LED光源，颜色效果直逼OLED，亮度峰值可达1500nit，自然支持HDR。索尼的动态背光系统-精英版，上期提到亮度峰值可达4000nit，实际上这里有个手误，索尼的动态背光系统分为精英版和大师版。大师版的亮度峰值可达4000nit，其目前惟一量产化的系列是Z9D，从类型上其属于直下式背光，背光板上布满LED灯，实现均匀的照明效果，当然索尼的大师版采用了独特的光学设计，控制了相邻LED灯的溢光问题，所以做到了极高密度的直下式背光，并采用半导体冷却技术和先进的算法控制了发热和能耗，这应该是目前最好的光源技术，自然也支持HDR。而动态背光系统-精英版，其实是侧入式背光，即只在电视的四周架设LED灯泡，然后再利用导光板后实现液晶屏照明，虽然索尼大幅提高了亮度，但也只能达到1000nit。1000nit不是已经满足HDR要求了吗？但侧入式做不到对某个区域单独控光，同时中间亮度要比四周亮度低，所以严格上说还是难以满足HDR需求，这也是为何索尼X8500D不能算支持HDR的原因。这些内容也算是对4K HDR电视选购的补充说明。

▲索尼开发的动态背光系统-大师版是HDR的终极奥义。

2. 选4K显示器首选IPS面板

在解释为何4K显示器不支持HDR之后，我们进入正题，说说该怎么选购4K显示器。要说整个显示器最贵的部件，肯定是液晶面板，其在整个液晶显示器的成本里大概要占到65%左右，目前的4K显示器阵营主要有TN和IPS两种，主流的桌面级市场或者说中低端的4K显示器，都是TN面板，而价格更高的则是IPS面板。如果大家懂得一分钱一分货的道理，肯定就能了解，中低端的TN面板是选购4K显示器的大忌。

要知道TN面板在4K显示器普及之前，几乎已经被IPS、VA、PLS等广视角面板拍死在沙滩上，如若不是TN面板的造价低，而且赶上了4K显示器的普及热潮，恐怕TN面板现在就要消失在市场上了。可是价格最终成了逆转的砝码，在TN面板的4K显示器诞生之前，IPS面板的4K显示器价格都在万元以上，而TN面板一下将价格拉到了5000元以内，才造就了4K显示器的逐渐普及。虽然如此，但TN面板天然的劣势——可视角度低、色彩显示效果一般，还是制约了它的发展。在目前IPS面板价格已经趋于四五千元的情况下，TN面板并非一个明智的选择。所以要买4K显示器，最好Pass掉古老的TN面板。

▲左侧的IPS面板对色彩还原更加准确。

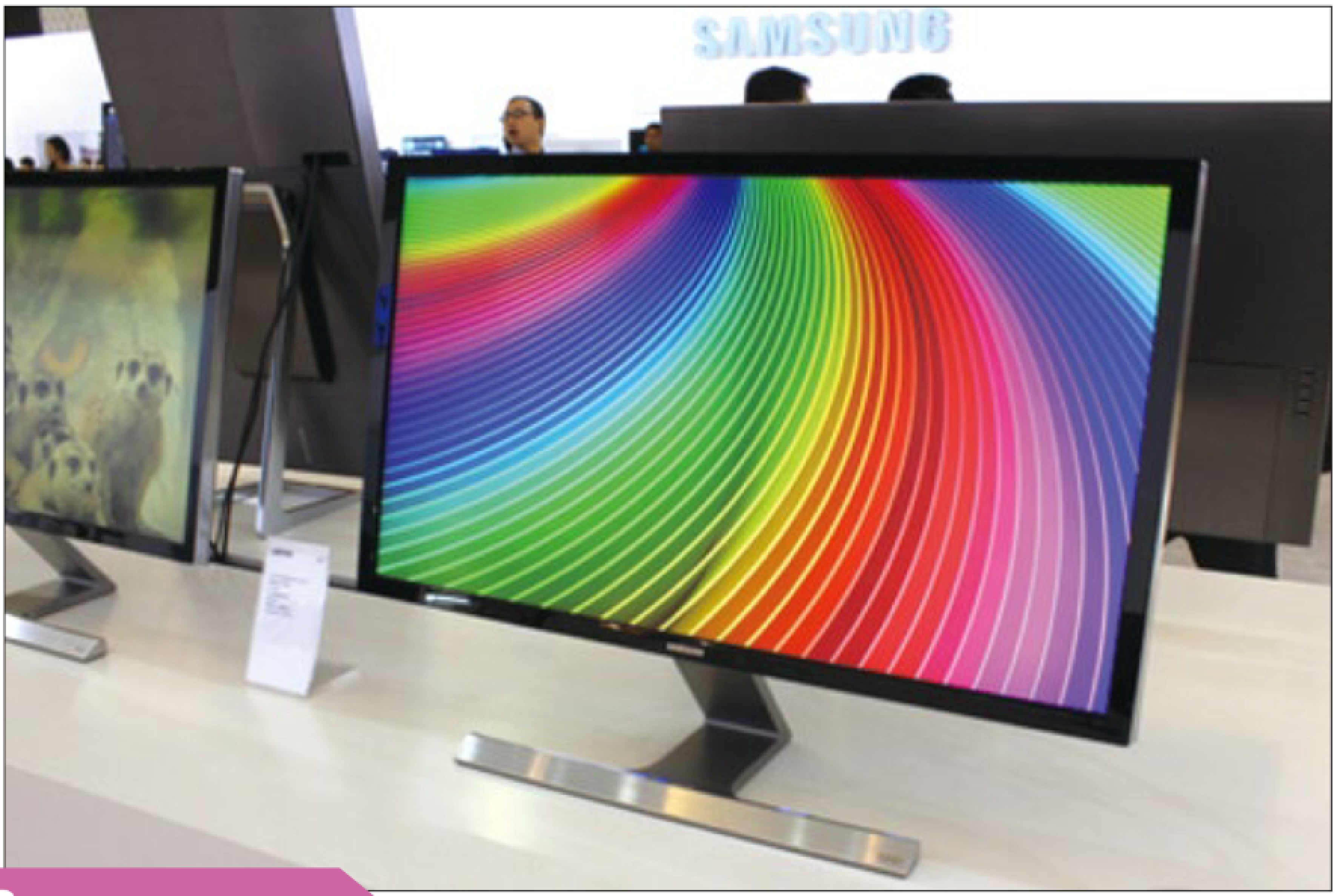
3. 4K显示器的响应时间重要吗？

除了价格低之前，TN面板之所以还受到欢迎是因为很多商家都说TN的响应时间更快，简而言之就是不拖影。这是因为TN面板输出灰阶级数较少，液晶分子偏转速度快，所以它在响应时间上自然就比广视角的IPS面板拥有天然的优势。可是IPS面板现在会拖影吗？关于这个问题，我们可以看几款IPS面板的响应时间参数，基本上灰阶响应时间均为4ms，直接计算的话响应时间4ms=1/0.004=每秒约显示250帧画面，在这种程度下，基本上已经不存在拖影的问题了。其实电视行业早已淘汰了TN面板，所以现在再说IPS面板会对游戏产生影响，会拖影还是不现实的。不过由于参数都是厂商自己写的，所以很有可能实际标准无法达到，至少在显示器行业，灰阶响应时间在8ms就不算是合格的游戏显示器了，所以玩家挑选的时候，

▲TN面板显示器更多被用在电竞领域。

注意一下即可。

当然由于TN面板的天然优势，目前的响应时间都已经在1ms左右，至少在FPS的电竞类比赛里，基本上都是TN面板，这是由于日积月累接受大量训练的电竞选手对每一帧画面都有极高的判断要求，还记得小时候到网吧打CS会关掉垂直同步吗？这就是要为了要保证游戏帧数不和Windows同步，让游戏保证帧数最大化,判断敌人,同时解决画面抖动问题，这些都是由于FPS竞技环境造就的。至于PS4游戏，目前只有部分能稳定在60帧画面，即便是FPS游戏也是如此，所以IPS面板基本上是没有影响，当然如果你有一双写轮眼或许也能分辨出IPS面板和TN面板在响应时间上的差别。但至少电视的响应时间不如显示器，也并没有拖影吧？更何况PS4 Pro带来的是色彩的提升，TN面板有着明显的短板，这点还是毋庸置疑的。



▲目前的4K显示器基本上可以达到广色域的标准。

4. 4K显示器都是广色域吗？

开篇我们提到基本上4K显示器都在硬件上达到了HDR广色域的要求，是这样吗？如果看参数确实是这样，HDR广色域的要求是10bit,即色彩总数约为10.7亿。现在的显示器，无论是TN面板还是IPS面板都达到了10bit的标准。当然只是说达到了，但如果要把TN和IPS放在一起，还能能明显对比出TN在色彩上的不足。其实如果你早期接触过显示器，一定知道原先TN面板曾被认为只能实现6bit的颜色，后来有厂商采用了Pixel Dithering算法，即像素抖动，让颜色接近到了8bit。但后来又有很多人纠正常识，说面板类型和色彩无关，最终的效果是要看厂商加载的驱动，只要加载10bit,就能实现10bit的效果。关于这点，其实我们在6年前第一次介绍显示器里就提到过，液晶面板的显示能力是有限的，显示器的主板位数即便是达到了10bit、12bit，最终的显示效果也只是提升一定色彩状态。所以现在所有的TN面板实现10bit的，其实还是有些夸大的，但可以肯定的是，无论是TN还是IPS，在加载驱动已经是10bit的情况下，满足游戏需要还是没问题的，这点放心就好。

5. 为什么同样的面板，价格差异这么大？

其实说了这么多，决定显示器价格的最重要因素，只有一条 ：色准。毕竟显示器更多的工作是用来进行显示设计，广色域最终服务的对象还是色彩准度，显示的色彩再丰富，如果不准确，也无济于事。现在出厂校准的显示器基本上色准标称都是ΔE<3或者ΔE<2。ΔE值反映的是显示器与标准值之间差距的大小，数值越小越好，这说明色彩越准确。不过如果是没有经过特殊训练的人，两个颜色的ΔE<3，基本上也无法分辨出来，所以对普通玩家来说，谈不上色准的问题。因此价格数万元的专业级4K显示器，对我们的帮助并不大，至少对普通玩家来说，是没有太多影响的。

◄专业级显示器的差别在于对色准的要求。

说了这么多，基本上就到了总结环节。对游戏玩家来说，在配合PS4 Pro的情况下，4K显示器的选择一定是IPS面板，且响应时间在4ms以内，这样可以保证比较好的效果。同样在价格可接受的范围内选择最贵的，这样显示器的色彩调教最为准确。至于TN面板，并非不好，至少对于专业级的电竞玩家，TN面板算是首选，但玩起PS4 Pro，由于色彩和IPS面板的差距，并不能展现自身优势。最后，还有接口方面的问题，很多4K显示器配备的是HDMI 1.4的接口，在显示4K分辨率的情况下，只能实现30Hz的刷新率，即1秒30帧，这样就不能带来流畅的显示效果，所以如果要保证显示器能承载4K游戏画面的流畅度，就一定要选择配有HDMI 2.0接口的显示器，这样才可以实现60Hz的刷新率。可能很多玩家说，显示器不都配有DisplayPort 1.2接口吗，上期你们提到DP1.2的传输效率比HDMI 2.0a还要高。但问题是市面上极少有HDMI转换DP的转换器，而且价格不菲，至少要300元以上，在选择显示器就能解决的问题上，就不要付出没必要的成本了。好了，至此这篇4K显示器入门浅谈就到尾声了，最后祝大家打机愉快。

SaGa SCARLET GRACE
サガ スカーレット グレイス

PSV			
沙加 猩红恩典		Square Enix	
サガ スカーレットグレイス		角色扮演	日版
2016年12月15日	本地1人	无对应周边	
售价为6980日元			

在沉寂了多年之后，以高自由度作为标志的经典角色扮演游戏“《沙加》系列”终于在PSV平台上推出了全新作《沙加 猩红恩典》。系列生父河津秋敏、作曲家伊藤贤治、人设画师小林智美这些一手打造了“《沙加》系列”的原班人马，再度联手为系列FANS们带来了一款优秀的作品。虽然受到制作成本限制，本作删除了迷宫设计，城镇和剧情过场也大幅简化，但是“《沙加》系列”自由探索和冒险的精髓却得以原汁原味地沿袭下来。由于本作流程自由度很高且分支剧情极其繁杂，每位玩家的攻略流程或许都不尽相同。受杂志篇幅限制，本期先为大家带来本作的系统解说和奖杯列表。而四位主角的流程攻略、同伴加入与支线剧情等我们会在今后的刊物中继续为大家补完。

文 水无月（实习编辑）美编 NINA

操作方法

按键	作用
○	确定/进入城镇/触发事件或战斗
×	取消
△	打开菜单
左摇杆/方向键	在大地图上移动（在道路上可以移动的更快）/战斗中切换攻击目标
Start	大地图上打开中断菜单/战斗中选择再挑战

地图

本作的大地图被划分了若干的各区域，游戏中以“XXXX州”来命名，州与州之间有作为连接点的场所。游戏中所谓“自由地图系统”，即是取消了迷宫和城镇内部的设计，所有的剧情和战斗全部都在大地图上触发并开展。玩家可以在大

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

地图上自由地行动，地图上各个可以触发事件或是战斗的地点和敌人都会以纸片状的图形标志呈现在地图上。当玩家接近之后会出现提示，按○键便可触发。而随着剧情的进展状况的变化，大地图上已有的地点和事件图标也会发生改变或消失，而其他地方也有可能出现新的地点或事件图标。而本作中的许多事件都会产生不同的分支，完成方法并非只有一种。

剧情的展开方法

熟悉“《沙加》系列”的玩家都知道“《沙加》系列”的流程并不像一般的 RPG 作品那样是线性流程，有着很高的自由度，不仅有大量的支线事件，甚至连主线剧情都可以不按照固定的顺序开展，因而也往往会让新玩家感到迷茫。本作的主线剧情大致可以分为四大篇章：大地の蛇篇、不死鸟篇、绯の欠片篇、シグフレイ篇。而这四大篇章正好对应本作四大主角的冒险目的，也就是各自的初期主线章节。其分别对应如下：

角色	初期章节
ウルピナ	大地の蛇篇
レオナルド	绯の欠片篇
タリア	不死鸟篇
バルマンテ	シグフレイ篇

其中ウルピナ、タリア、バルマンテ三位主角的流程总体来讲可以分为三大章，在完成了自己的初期章节（第一章）后，在这三位主角的第二章中则可以进入其他主角的初期章节冒险（同时其他主角也有机会加入队伍）。第二章完成后，还需要在剩余的两大章节中二选一开始第三章的冒险。而只要一进入第三章，那么帝都アスワカン通往最终 BOSS 的道路就会开启，此时既可以直接去打最终 BOSS 通关，同样也可以先去继续发展剩余剧情。而レオナルド这位主角则较为特殊，其初期章节中帝都アスワカン通往最终 BOSS 之处的道路从一开始就已经开启，レオナルド可以无视任何主线直接去打最终 BOSS（虽然实际上会因为队伍强度不够无法战胜最终 BOSS）。除了主线剧情之外，游戏中还有数量庞大的分支事件，影响到武器道具的获得、同伴的加入以及奖杯等。

战斗系统

“《沙加》系列”的战斗一向有着丰富的要素，本作沿袭了系列战斗的精髓，同时增加了不少新要素，非常值得玩家们研究。首先在进入战斗之前，会有一个战场情报界面将本次战斗的情报提供给玩家。

战前情报界面

1.战斗难度和地相（如果有连战也会显示）
2.战斗奖励条件
3.完成奖励条件后可以获得的额外素材（有许多稀有素材只能通过额外奖励获得）
4.出现敌人种类
5.战斗胜利后的通常奖励

战斗界面

1.我方角色姓名、宿星、HP和LP
2.我方角色使用特技、特技属性、消耗BP
3.目标敌人姓名、宿星
4.目标敌人使用特技、特技属性
5.当前下达指令角色的头像和HP槽
6.目标敌人的头像和HP槽
7.我方当前BP值
8.我方所受异常及能力升降效果
9.连击槽

LP

LP 是“《沙加》系列”的特色数值之一，通俗点讲可以理解成角色有多少 LP 就相当于角色有多少条“命”。每个角色的 LP 最大值是固定的，当战斗中角色的 HP 减为 0 时 ,LP 就会减 1，而角色的 LP 减为 0 时该角色将无法继续参与战斗。回复 LP 的方式就是将角色更换到后备队伍中不参与战斗的状态下，每两场战斗回复 1 点 LP。如果有角色的 LP 降为 0，可以回到城镇中使用医疗班功能加快其回复 LP 的速度，不过也需要相应的报酬。

顺位

本作的战斗系统依然是传统的回合制。角色行动的顺位在行动条上从左到右一目了然，除了行动顺位之外，还能直接看到敌方在本回合中会使用什么技能，我方全部角色都下达完行动命令后就自动开始当回合的战斗。另外战斗开始时最初显示的顺位并不是固定的，操作角色使用某些带有敏捷补正效果的技能也会导致实际行动顺位出现变化，部分技能会让角色的行动顺位提前，部分技能则会延后角色的行动，角色在使用这类技能时实际行动顺位会如何变化在行动条上也能显著表示出来。如果当回合该名角色没有使用任何技能时，那么行动开始后就会自动进入防御状态，防御状态下受到敌人攻击时有一定几率受到伤害减半，同时在下一回合的行动顺位还会略微提前，另外在フリーファイト阵型下防御后顺位提高效果还会进一步提升。

BP

BP 就是角色的行动点数，在行动顺位条上用若干星形标志表示。BP 数量为我方所有角色共享，使用技能会消耗不同数值的 BP，因此一回合中既可以多使用低 BP 的技能，让所有人都有出手机会，也可以让一两个角色使用高 BP 的技能集中输出。BP 每回合都会自动补满，而战斗开始时 BP 的初期值和最大值的提升方式，则由我方的阵型所决定。另外使用高 BP 的技能会让我方角色在下一回合的行动顺位有所延后。

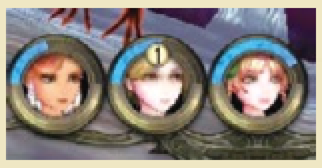
连击

当击倒一名敌人或者我方角色被击倒时，如果恰好导致同阵营的角色在顺位条上紧贴在一起，就有机会发动连击。连击无视防御效果，伤害受参与连击的人数和下方的连击槽的长度决定，是战斗中提高输出的主要手段，同时连击后参与连击的成员会获得下一回合技能消耗 BP 减少的特殊效果（消耗 BP 用蓝色星星表示）。连击不限于我方，敌方也同样会发动连击，因此玩家需要配合敏捷补正技能调整角色的行动顺位，让角色的行动顺位尽量便于本方发动连击以及避开敌人发动连击的时机。

阵型

在每一场战斗开始前都需要根据我方的阵容和敌方的配置，更改设定战斗中使用的阵型，阵型会影响到如下要素：BP 的初期值 / 最大值 / 最大值提升方式；攻击力 / 防御力 / 敏捷 / 成为敌人目标的概率的相关补正；特定位置下的特殊强化。在战前选择合适的阵型会对战斗攻略起到事半功倍的效果。

法术咏唱



战斗中法师型角色在使用法术后头像上会出现一个倒计时，此时该角色进入咏唱状态，倒计时的数字代表发动法术剩余回合数。咏唱状态下角色无法进行其他行动，也无法发动防御效果。如果受到晕眩、睡眠等异常状态的话咏唱还会被打断，因此一定要保护好进入咏唱状态的我方角色。同样，在敌人进入咏唱状态后则是对其发动总攻击的绝好机会。

恩宠

恩宠是在我方队伍在战斗中处于某种不利的状态下时，随机产生的强力支援效果。恩宠总共有 12 种，对应着游戏世界观中的十二星神。全 12 种恩宠如下：

恩宠名	效果	发生条件
シャムスの裁定	对敌方全体造成伤害并高确率附加晕眩状态。	在战斗后期敌方准备发动大招时容易发生。
ディーマージュの叹き	对敌方全体造成伤害并一定确率附加混乱状态。	在敌方的连击之后容易发生。
マリガンの狂骚	对敌方全体造成巨大伤害。	敌方残余HP比我方高，我方处于劣势时容易发生。
テヘドラの抱拥	我方全体HP回复并解除能力下降效果。	战斗中期以后，我方处于能力下降状态时容易发生。
アシュテールの慈爱	我方全体HP大回复并解除异常状态。	战斗中期以后，我方处于异常状态时容易发生。
カダの愈し	我方全体HP大幅度回复。	敌方受到大伤害但还保持有战力的情况下容易发生。
アダマスの支援	我方全体攻击力上升。	敌方防御力很高，我方难以造成伤害时容易发生。
イムホキエルの加护	我方全体防御力上升。	敌方攻击力很高，我方易受到伤害时容易发生。
トゥクツの追い风	我方全体敏捷上升，行动顺位提前。	战斗中期以后，敌方普遍比我方敏捷高时容易发生。
バートレットの计略	敌方全体防御力和敏捷下降并一定确率附加睡眠状态。	战斗中期以后剩余敌方数量较多时容易发生。
ヴァッハの眩耀	我方全体HP大幅度回复并且各项能力上升。	和各种恩宠发动条件相同但是概率极低。
ウズメの激励	我方BP的当前值和最大值上升。	敌方还有残余战力但我方BP不足无法发动行动时容易发生。

逆技（リザーブ技）

在各种技能中除了各种常规技能外，还有反击技（counter）、打断技（interupt）和保护技（protect）这三类特殊技能，这三类技能的机制都是在敌人发动攻击时产生效果。

反击技

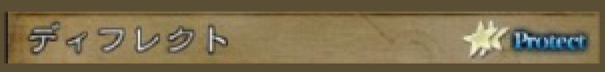
发动后自身受到敌人的近距离攻击时不仅可以让敌人攻击无效化，还能使用相应技能对敌人进行反击。

打断技

每种打断技都有其针对属性，如果攻击目标恰好使用对应属性的攻击技能时头上会出现 Target 标志，此时使用打断技的角色会强制在目标出手前对目标发动强力攻击。

保护技

选择本方目标使用，当保护的目标受到攻击时，保护技发动者会替代目标受到伤害同时防御发动几率大幅度提高。

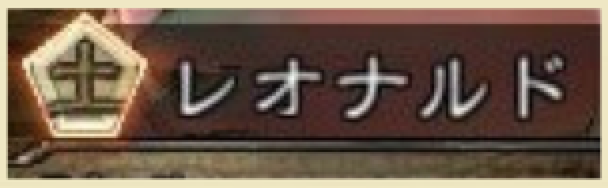


如何应对敌人的逆技

战斗中如果敌人发动了逆技，那么该敌人在行动顺位条上显示的使用技能会被“？？？”所替代，我方无法看到敌方使用什么技能。应对方法就是使用带有“间接攻击”属性的技能去攻击使用逆技的敌人，如果敌人发动的是反击技或是保护技那么在受到间接攻击后就会被解除 ,并出现“リザーブ解除”的字样。如果敌人发动的是打断技，那么还要视其打断技的针对属性是否克制我方使用的间接攻击的技能属性，因此我方依然有被克制的危险。

宿星与地相

游戏的世界观有着金·木·水·火·土五行概念，世间万物皆有五行属性划分。角色的五行属性被称为宿星，而战场的属性也被称为地相。每个战场的五行地相可以在进入战场前跳出的信息中了解，如果出战角色的宿星与地相恰好一致的话，那么会得到全能力上升的效果。同时参与连击后的 BP 消费减少效果也会得到强化。使用和地相属性一致的法术时法术效果也会得到提升。战斗中敌人同样也会从地相中得到强化。同时地相还会影响战斗胜利后我方获得的素材种类和法师角色的五行元素吸收的种类。



元素吸收（フラックス）

元素吸收是战斗胜利后法师型角色可以获得的特殊报酬，法师角色可以将吸收的元素注入已经习得的法术技能中，用以提升法术技能等级。

敌人的强度

和“《沙加》系列”过往作品一样，本作战斗中敌人的强度总体会随着我方强度的提升而提升，实际的判定标准是我方在不同地点经历过的战斗次数。如果我方在同一个地点反复多次战斗的话，那么敌人的强度就不会提升得那么快。因此本作中想要练级强化队伍最好是反复刷同一个固定区域内的敌人。不过总体来说在敌方随着我方强化而强化的这个机制下，本作的战斗难度整体还是很高的，每一场战斗都需要玩家认真对待。

再挑战

如果在战斗中遭到全灭，只要我方角色还有剩余 LP 就可以再次挑战这场战斗。再挑战的状况下我方的连击威力会得到提升。

角色培养解说

角色成长

熟悉“《沙加》系列”的玩家都知道，“《沙加》系列”中的角色是没有等级概念的，而是在每一场战斗结束后随机提升能力。本作也依然如此，不过本作角色在战斗结束后能提升的能力只有 HP 和武器技能两项，其余能力只能依靠装备来进行修正。因此评判我方队伍强度的基本指标就是 HP 数值。同时角色培养有追赶机制，即出战的角色强度和当前敌人强度差距越大，战斗后提升的 HP 几率就越大，提升的 HP 数值也越多。因此即使是加入后没怎么锻练的角色，只需要放进出战队伍多打几场战斗，很快就能跟上大部队了。

武器技能

角色可以通过战斗强化的能力除了 HP 之外，其使用的武器技能等级以及法术等级也会得到提高。武器技能等级和五行法术等级主要影响以下要素 ：该类武器以及法术的伤害 ；可以装备的称号个数 ；发动连击时降低的 BP 消耗量。

级别	效果
Lv5	可装备的称号个数增加到2
Lv10	连击后BP消耗-2
Lv15	可装备的称号个数增加到3
Lv20	连击后BP消耗-3
Lv25	可装备的称号个数增加到4
Lv30	连击后BP消耗-4
Lv35	可装备的称号个数增加到5
Lv40	连击后BP消耗-5

闪技

是“《沙加》系列”最标志性的系统之一。角色新技能的习得是在战斗中使用对应武器攻击的同时随机习得，在习得新技能的一瞬间角色的头上会出现一个灯泡，因此这一系统在玩家中也俗称“闪灯泡”。

本作中习得技能的时机是在对敌人发动攻击之后，在习得之后还会使用该技能对敌人再额外发动一次攻击，在该次额外攻击中技能附带的各种特殊效果会 100% 发动。在下一回合中该新技能就会出现在角色的技能列表里，可以直接使用了。闪技发动的概率同样受到敌人强度的影响，敌人越强越容易闪出新技能，因此在一些 BOSS 战中一旦闪出新技能往往也能起到扭转局势的作用。

武器与闪技的关系

本作中即使是同类武器，可闪出的特技种类也会有区别，具体可以查看武器资料中的“技派生 :XX 系”得知，即使是同一类武器派生的技能系别可能也有不同，比如斧类武器的技能派生就有标准系和パワー系之分等。甚至某些特定技能只能从特定武器上闪出。在武器界面上按△键可以看到还未闪出的技能（用？？？？表示）

新法术的习得

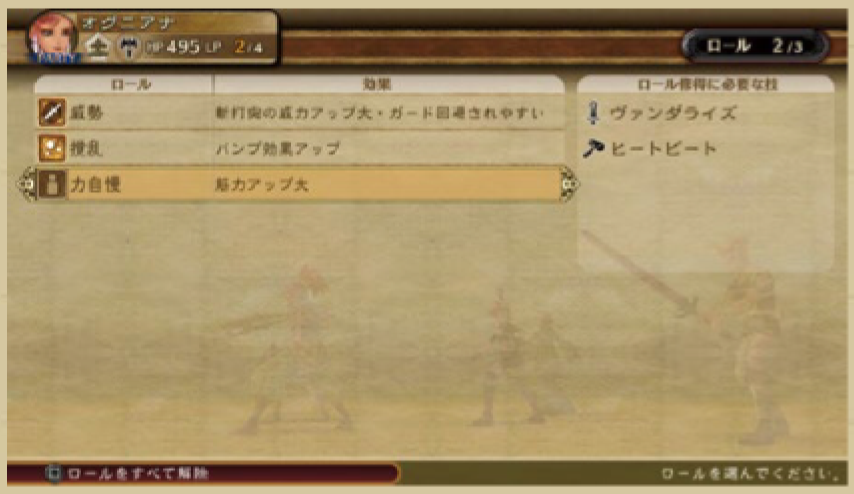
法师闪出全新法术的机制与特技不同，是在战斗胜利后进行元素吸收时有一定几率闪灯泡习得新的法术，习得法术的种类由法师当时所装备的法杖决定，法杖的技能派生是哪系那么就会习得哪一系法术。例如荣光の杖是火属性术派生，那么装备了这把法杖后闪出的法术也是火属性。游戏中一些上级法术习得过程相当漫长（需要吸收大量元素），玩家一定要有耐心。

特技

本作的特技和法术都有能够成长强化的设定，某种特技在使用一定次数后就能提升到 Rank1，最高可以提高到 Rank3。Rank 提升后的效果为降低使用所需 BP 并提高伤害。而法术 Rank 的提高也是依靠战斗胜利后的元素吸收。游戏前期应尽早确立自己流程中使用的主力技能（BP 消耗 2 ~ 3 的特技和法术），将其提升到 Rank1 后对战斗帮助很大。一般来讲正常攻略到最终 BOSS 处（平均 HP300 ~ 400）时主力角色至少应该有一个技能达到 Rank2，而要提升到 Rank3 则会是更加漫长的过程（通常需要平均 HP600 ~ 700）。

称号（ロール）

称号是本作新增的系统，代表着每个角色特定的身分和职介，装备后有特定效果或是能力加成。每个角色加入时都会自带一个称号，而额外的称号需要依靠习得更多的特技来获得 ,比如称号“ディフェンダー”（回避和防御概率大幅提升）需要角色同时修得大剑系的“ディフレクト”和长剑系的“丧神无想”后才能习得。角色可装备的称号个数由其自身的武器技能等级决定。



装备强化

武器和防具的强化是在城镇和村庄中的锻冶屋（锻冶屋也是本作城镇中的惟一设施……），本作没有金钱设定，强化武器和防具只需要消耗各种素材。另外许多城镇的锻冶屋有其特定的五行属性（可以在进入城镇前看到），一部分武器和防具只有特定属性的锻冶屋中才能得到强化。强化一定次数之后锻冶屋等级会提升，高级的武器和防具也需要锻冶屋等级达到一定级别后才能强化。

奖杯列表

奖杯总数	52	铜杯	40	银杯	10	金杯	1	白金	1

杯种	名称	说明
白金	パーフェクトブリンガー	获得全部奖杯
金	四つの轨道	使用全部四名主角通关
银	ユラニウス・ウルピナの成长	使用ウルピナ通关
银	レオナルドの探求	使用レオナルド通关
银	タリアの究明	使用タリア通关
银	バルマンテの断罪	使用バルマンテ通关
银	仲间は多い方がいい	让能够成为同伴的人全部成为同伴
铜	新たなる出会い	首次有同伴加入队伍
铜	ユラニウス家の令嬢	使ウルピナ成为同伴
铜	梦見る男	使レオナルド成为同伴
铜	魔女の血统	使タリア成为同伴
铜	首を洗って待て	使バルマンテ成为同伴
铜	草原の王	使エイディル成为同伴
铜	毒蛇の牙	使パルム侯成为同伴
铜	最果ての狩人	使ティシサック成为同伴
铜	忠实なる门番	使カーン成为同伴
铜	二つの魂を操って	ウルピナ习得二刀流
铜	坏れざるもの	イムホキエルダム崩坏
铜	火の山へ	使火山爆发
铜	不吉な予感	使高塔崩塌
铜	UMA	捕捉到幻之动物ツチノコ
铜	想いを心に刻んで	アントニウス死亡
铜	何も出来なかった	太后死亡
铜	勇敢なのか无谋なのか	吃下5个野草莓
铜	荣光の大空へ	飞向天空
银	君が、最强だ	击破最强的ファイアブリンガー
铜	これからはおまえが武神だ	击破マリガン神
铜	これからはあなたが魔神よ	击破ヴァッハ神
铜	最速の证明	1回合内就取得战斗胜利
铜	心を一つに	发动全部五人都参与的连击
铜	フィーバータイム	1回合内发动5次连击
铜	历戦の勇者	和100种敌人战斗过
铜	殿堂入り	累计100次战斗胜利
铜	绊を力に	累计发动连击次数100次
铜	星神に爱されし者	累计发动恩宠次数100次
铜	割り込みは、ダメ！	累计发动50次打断技
铜	蝶の舞、蜂の一击	累计发动50次打断技
银	もうやる事がありません！	使用过全部特技
银	誉めてくれてもいいんだぞ	使用过全部法术
铜	星神に仕える者	发生过全部恩宠
铜	最高の战术家	使用过全部阵型取得战斗胜利
铜	まだ一つ目だ	将一个技能强化到最高
铜	やったね极めたよ	将一个法术强化到最高
铜	壮大なる道草	获得全部的特产品和名产品
铜	念愿の火の武器	获得火之五行武器
铜	念愿の水の武器	获得水之五行武器
铜	念愿の土の武器	获得土之五行武器
铜	念愿の金の武器	获得金之五行武器
铜	念愿の木の武器	获得木之五行武器
银	武器マニアかな、もしかして	获得50种武器
银	そこまで防具で固めんでも	获得50种防具
铜	もっと歩きたかった	踏破所有区域

FINAL FANTASY XV

ファイナルファンタジーXV

虽说本作白金 / 全成就的难度确实不高，但可游玩的内容还是相当丰富的。除了在上一期中就为各位介绍了的隐藏地牢外，支线任务和各大迷宫都值得去挑战。要想完全把本作玩透，仅仅是白金 / 全成就或者通关是完全不够的。通关不只是旅程的结束，白金不只是等待的终点，在名为"旅程"的第十五章里来继续我们的公路旅行吧！

文 八重樱、余烬、六等星　美编 心の永恒

PS4 / XOne	
最终幻想 15	**Square Enix**
Final Fantasy XV	角色扮演 ｜ 中文版
2016 年 11 月 29 日　本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：349 元人民币、XOne：319 元人民币	

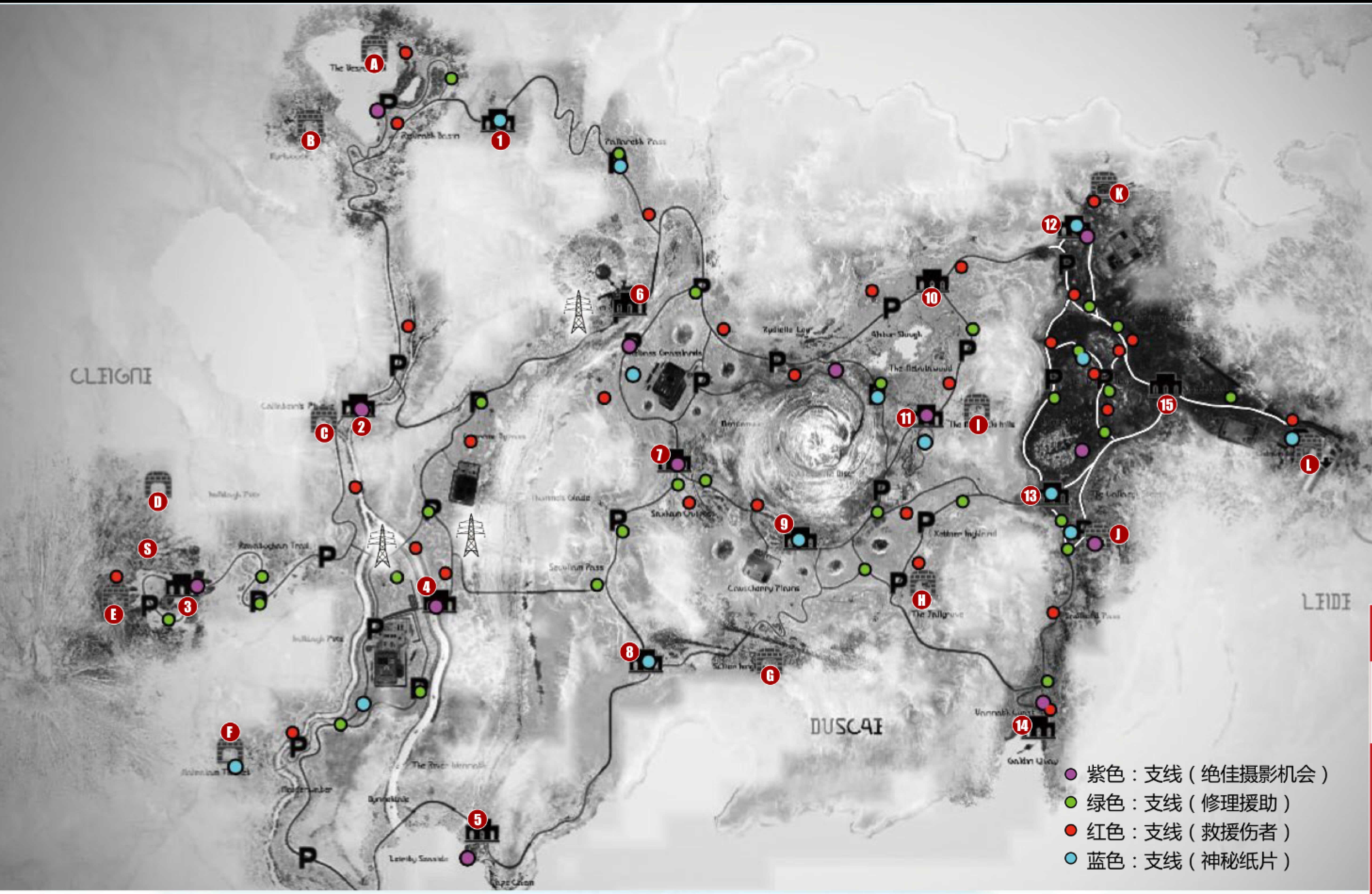
重要地点一览

类型	对应编号	名称
据点	1	梅尔达希欧协会
据点	2	特产店「巴布斯特」
据点	3	贝里纳超市 拉巴提欧店
据点	4	旧雷斯塔
据点	5	卡宴岬
据点	6	雷斯塔伦
据点	7	科尔尼库斯矿油 卡帝斯分店
据点	8	休息站·特尔帕
据点	9	休息站·卡帝斯
据点	10	科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店
据点	11	陆行鸟哨站·维兹
据点	12	野外露营地
据点	13	休息站·兰格维特
据点	14	贾迪纳渡轮场
据点	15	锤头鲨

类型	对应编号	名称
迷宫	A	斯基利弗树林
迷宫	B	梅路罗森林
迷宫	C	格瑞夏洞窟
迷宫	D	普提沃斯遗迹
迷宫	E	拉巴提欧火山
迷宫	F	马尔马列姆森林
迷宫	G	多鲁尔洞窟
迷宫	H	科斯达马克塔
迷宫	I	法席欧洞窟
迷宫	J	巴尔拔开采场遗址
迷宫	K	基加特利克壕沟遗迹
迷宫	L	克拉斯特姆水道
着陆点	S	进入普提沃斯遗迹的飞车着陆点

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

TIPS：本文译名以港版为准。



系列原声集全收集

原声集	获取方式
FF1的回忆	初期拥有
FF2的回忆	据点“休息站·兰格维特”的道具店购买
FF3的回忆	据点“科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店”的道具店购买
FF4的回忆	据点“锤头鲨”的道具店购买
FF5的回忆	据点“贾迪纳渡轮场”的道具店购买
FF6的回忆	据点“休息站·特尔帕”的道具店购买
FF7的回忆	初期拥有
FF8的回忆	据点“锤头鲨”的道具店购买
FF9的回忆	据点“柯尔尼库斯矿油 卡帝斯分店”的道具店购买
FF10的回忆	据点“陆行鸟哨站·维兹”的道具店购买
FF11的回忆	据点“特产店「巴布斯特」”的道具店购买
FF12的回忆	据点“贝里纳超市 拉巴提欧店”的道具店购买

原声集	获取方式
FF13的回忆	初期拥有
FF14的回忆	据点“雷斯塔伦”加油站中的道具店购买
FF零式的回忆	“欧尔提谢”住宿设施门口的道具店“JM小铺”购买
DISSIDIA FF的回忆	据点“旧雷斯塔”的道具店购买
DISSIDIA DUODECIM的回忆	据点“旧雷斯塔”的道具店购买
路希斯的回忆	初期拥有
Afrojack的回忆	初期拥有
KINGSGLAIVE的回忆	初期拥有
JUSTICE MONSTERS FIVE的回忆	初期拥有
BROTHERHOOD的回忆	初期拥有

最强武器获取指南

游戏中共有 10 种武器类型，除开“幻影剑”、“魔法”、“戒指魔法”外，剩下的 7 种较为常用。其中的“机械”类的最强武器均是通过改造获得，这里对另外 6 种武器类型中的部分强力武器进行介绍。

单手剑

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
灵魂剑	343	剩余的精力越少，攻击力越高 最大MP+12	支线任务“受诅咒的传说”
究极之刃	364	打倒敌人时能够吸收其所拥有的元素 最大MP+40、魔力+30	支线任务“改造机工刃Ⅲ”

单手剑

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
巴尔蒙克	446	攻击力随着MP减少而减弱 最大MP+11	迷宫“斯基利弗树林”的隐藏地牢中拾取

大剑

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
钢铁公爵	581	最大HP+153	支线任务“揭开传说的序幕”或通关后在锤头鲨西南方向一宝藏点处拾取

大剑

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
统驭者	583	对弱点为圣属性的使骸造成大量伤害 最大HP+298、暗耐性+32%	迷宫“基加特利克壕沟遗迹”的隐藏地牢中拾取或通关后在科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店西边的一宝藏点处拾取
默示录	597	HP降至特定比例以下时，将会大幅提升攻击力 最大HP+403	迷宫“巴尔拔开采场遗址”的隐藏地牢中拾取

■大剑“钢铁公爵”宝藏点的位置。

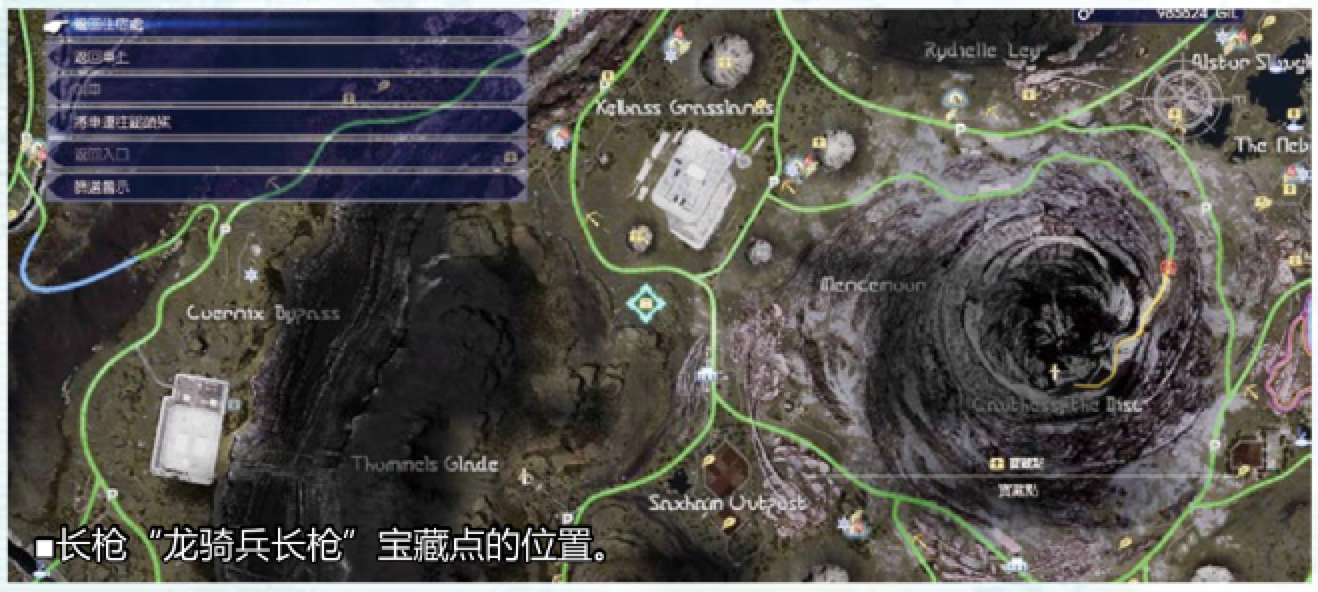
■大剑“统驭者”宝藏点的位置。

长枪

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
龙骑兵长枪	246	装备后能够减轻火、冰、雷3种属性的伤害 火耐性+15%、冰耐性+15%、雷耐性+16%	支线“可怕的传说”或通关后在科尔尼库斯矿油 卡帝斯分店西北方向的一宝藏点拾取
精准长枪	266	攻击较易形成暴击	在水都小游戏“门门蒙斯特罗”中用代币换取或迷宫“多鲁尔洞窟”的隐藏地牢最底层拾取
方天画戟	337	在连续攻击的最后一段可以对目标造成大量伤害	迷宫“斯基利弗树林”的隐藏地牢最底层拾取

短剑

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
恶鬼刃	248	装备时可以提升整体能力值 最大MP+10、体力+25、魔力+23、精神+32、火·冰·雷·暗耐性+10%	迷宫“法席欧洞窟”的隐藏地牢中拾取或通关后在贾迪纳渡轮场北边的一宝藏点拾取
义勇短剑	290	攻击时能够给予强大冲击，使敌人陷入停止状态 最大MP+8、魔力+20	迷宫“格瑞夏洞窟”的隐藏地牢中拾取
索林根小刀	345	未负伤时攻击力会大幅上升 最大MP+5、魔力+25	支线“无上的武器”



■长枪“龙骑兵长枪”宝藏点的位置。

■短剑“恶鬼刃”宝藏点的位置。

枪械

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
处刑者	363	攻击陷入弱化状态的敌人时，造成的伤害将会提升 精神+22	迷宫“格瑞夏洞窟”的隐藏地牢最底层拾取
超绝麦格农	388	精神+21	迷宫“基加特利克壕沟遗迹”的隐藏地牢最底层拾取或通关后在沃拉雷基地（外围）东边的一宝藏点拾取
死亡惩戒	424	攻击时偶尔可使敌人一击毙命 精神+25	迷宫“巴尔拔开采场遗址”的隐藏地牢最底层拾取

盾

名称	攻击力	特殊效果	获取方法
巫师盾	225	装备时能够大幅提升魔力 体力+34、魔力+99、子弹耐性+12%	迷宫“基加特利克壕沟遗迹”的隐藏地牢中拾取或通关后在迷宫“拉巴提欧火山”门口一宝藏点拾取
埃基斯神盾	292	偶尔能够完全挡下敌人的攻击 体力+55、子弹耐性+11%	迷宫“斯基利弗树林”的隐藏地牢中拾取
塞德利茨	327	成功执行精准防御后可以大幅提升攻击力 体力+50、子弹耐性+14%	支线任务“谜团重重的传说”

■枪械“超绝麦格农”宝藏点的位置。

■盾“巫师盾”宝藏点的位置。

支线任务全解

游戏中共有 213 个支线任务，其中大部分支线任务都为系列支线，需要为完成前置任务才能继续推进。当有支线任务可以接取时，地图上会有黄色的“？”图标表明任务的接取地点，接取后会有非常无脑的标识表明任务完成地点。由于地图上的标记过多并且会互相重叠，玩家可以通过打开地图，选择“筛选图示”如果没有显示黄色“？任务相关新资讯”，则表明当前地图上以无可接取的支线任务。

需要注意的是其中有一部分任务为地图随机触发任务，只在特定的地点时间，随机触发。下文将把伊欧斯大陆从右向左分成三个板块，加上系列任务共 4 个类别，列举出所有的支线任务。

里德地区

●塔卡

喜爱料理的光头老板

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
跑腿兜风	1	完成剧情“历代诸王之力”	锤头鲨
狩猎野兽与新菜色	6	后续任务	锤头鲨
紧急收集食材	11	后续任务并使剧情进入第三章	锤头鲨
大家都爱的豆子	22	后续任务	锤头鲨
雷斯塔伦的珍贵食材	28	后续任务	锤头鲨
最棒的肉类料理	38	后续任务	锤头鲨

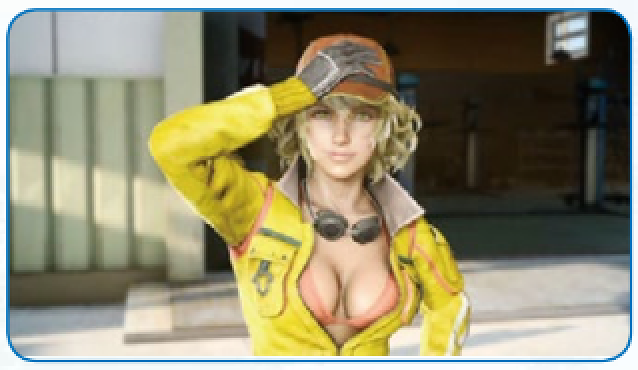
在接取最终任务后，玩家需要前往“柯尔尼库斯矿油 亚尔史特分店”找到餐厅老板接取到狩猎委托“湿地骚动！开始活动的巨兽”（需奖金猎人等级 LV3），并前去击杀相应怪物，以获得塔卡任务所需的材料。该材料属于概率掉落素材，可能会需要进行多次讨伐。关于如何快速刷取狩猎委托怪物可以参考 408 期，速刷祖鸟喙部分。

●迪诺

不想做金工师的帅哥
不是好记者

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
新锐金工师	6	剧情进入第二章	贾迪纳渡轮场
日渐纯熟的磨石技术	15	后续任务	贾迪纳渡轮场
王子的可靠审美观	20	后续任务	贾迪纳渡轮场
在虎穴中发光的虎子	25	后续任务	贾迪纳渡轮场
珍宝的耀眼光芒	55	后续任务	贾迪纳渡轮场

寻找场景内布满宝石的巨大岩石即可，属于比较简单的收集类支线任务。



●希德妮

最强机师的
美丽孙女

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
华丽的雷格尼亚	7	完成剧情“历代诸王之力”	锤头鲨
潇洒的雷格尼亚	8	后续任务	锤头鲨
美丽的雷格尼亚	10	后续任务	锤头鲨
勇猛的雷格尼亚	26	后续任务	锤头鲨
耀眼的雷格尼亚	45	后续任务	锤头鲨
前往未知的大地	-	后续任务	锤头鲨

最终任务“前往未知的大地”需要先完成前置任务，并完成“潜入胡姆斯基地”且一周目通关。当玩家再次回到伊欧斯地区时去找希德妮即可完成该任务，并解锁具有飞行模式的雷格尼亚 Type-F。

●希德

最美机师的
名匠爷爷

任务名称	触发条件	接取地点	说明
名技师希德·索菲亚	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：金属碎片
改造吸能长枪II		锤头鲨	需要材料：夸尔鞭须
改造机工刃		锤头鲨	需要材料：生锈金属片
改造机工刃II		锤头鲨	需要材料：玻璃宝珠
改造机工刃III		锤头鲨	需要材料：笔直螺旋角
改造圆盘锯		锤头鲨	需要材料：天上宝珠
改造自动连弩		锤头鲨	需要材料：仙人掌针
改造生化喷射器		锤头鲨	需要材料：发电机
改造引力波发生器		锤头鲨	需要材料：油压缸
改造爆裂声波		锤头鲨	需要材料：磁控管
改造钻头粉碎者		锤头鲨	需要材料：魔导核
改造原力吞噬者		锤头鲨	需要材料：恐龙巨爪
改造英勇盾		锤头鲨	需要材料：装甲兽装甲
改造掠夺者		锤头鲨	需要材料：多刺镰刀
改造英勇枪		锤头鲨	需要材料：大地宝珠

▶各类素材简易获得方式

夸尔鞭须：基加特利克壕沟遗迹附近的夸尔（长须豹）的掉落素材

笔直螺旋角：接取旧雷斯塔的狩猎委托“一无所有的损失”（Lvl.29）并讨伐指定怪物获得，属于概率掉落素材。

仙人掌针：维斯贝尔湖南方的宝箱可以获得。

发电机：格瑞夏洞窟一只纳迦王附近捡取。

油压缸：帝国基地——沃拉雷基地北方宝箱可以捡取。

磁控管：第十三章中吉古纳塔斯要塞 3 楼，4 个房间中左上角的房间。（详见 408 期流程攻略）

魔导核：通关任意帝国基地即可捡取。

恐龙巨爪：马尔马列姆森林的最终 BOSS 的掉落物素材

装甲兽装甲：接取卡帝斯的狩猎委托“制裁噬友者”并讨伐指定怪物获得。

多刺镰刀：位于拉巴提欧火山的杀人黄蜂的掉落素材。

达思卡地区

●维兹

看啊，
陆行鸟多可爱

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
想去看看陆行鸟	15	主线剧情自动触发	陆行鸟哨站
拍摄陆行鸟	8	完成任务“想去看看陆行鸟”	陆行鸟哨站
软弱无力的陆行鸟	9	后续任务	陆行鸟哨站
吃吧吃吧陆行鸟	10	后续任务	陆行鸟哨站
被追赶的陆行鸟	12	后续任务	陆行鸟哨站
濒危绝种的黑色陆行鸟	18	后续任务	陆行鸟哨站

在完成救援陆行鸟的任务时，需要携带治疗剂给予受伤的陆行鸟治疗才能完成任务。

●伊格尼斯

据说巨神泰坦
就沉睡于此

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
圣地巡礼	10	剧情进入第四章之前	陆行鸟哨站

如果玩家已将泰坦讨伐，那么这个任务便会失效，无法完成，也无法再次接取。不过对游戏进度与奖杯没有影响。1.03 版本后玩家可以继承要素开启新周目补全该任务。

克莱因地区

●毕普

缺乏运动
而不亲自拍照
肥宅摄影师

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
精选细节的绝境照片	8	完成剧情“两人一起去散步”	雷斯塔伦
成为梦想中的摄影师？	10	后续任务	雷斯塔伦
神话特辑-神话中的魔大战-	12	后续任务	雷斯塔伦
神话特辑-诸神与路希斯王族-	14	后续任务	雷斯塔伦
毕普的心愿	20	后续任务	雷斯塔伦
终将回归之处	22	后续任务	雷斯塔伦
笔比剑更锋利	25	后续任务	雷斯塔伦
里德地区的帝国基地	25	“笔比剑更锋利”的子任务	雷斯塔伦
达思卡地区的帝国基地	25	“笔比剑更锋利”的子任务	雷斯塔伦
克莱因地区的帝国基地	25	“笔比剑更锋利”的子任务	雷斯塔伦
受诅咒的画	30	后续任务	雷斯塔伦

最终任务“受诅咒的画“需要前往欧尔提谢（水都）的酒馆接取狩猎委托“遗失的绘画”，讨伐完指定怪物后即可完成。

●荷莉

这里的女性都是
维修的好手

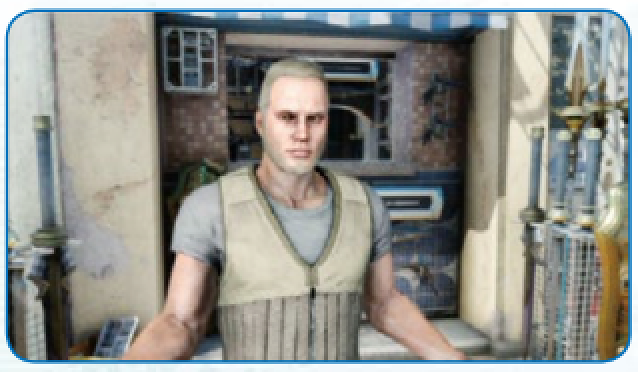
任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
检查蒸汽安全阀	10	剧情进入第八章	雷斯塔伦
检查输电设备	15	后续任务	雷斯塔伦
检查输电设备-第1具-	15	“检查输电设备”的子任务	雷斯塔伦
检查输电设备-第2具-	15	“检查输电设备”的子任务	雷斯塔伦
检查输电设备-第3具-	15	“检查输电设备”的子任务	雷斯塔伦
一扫黑暗的灯光	20	后续任务	雷斯塔伦

■检查蒸汽安全阀

检查输电设备，需要在范围内找到可以攀爬的梯子登上检查才能完成，能攀爬的位置不一定在范围中心，顺着线路查看能够很容易的发现位置。（详见大地图）

●武器店老板

我这里的
武器是最强的
（才怪）



任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
向武器店展现狩猎技术	15	完成剧情“两人一起去散步”	雷斯塔伦
向武器店夸耀狩猎技术	20	后续任务	雷斯塔伦
武器店依赖的狩猎技术	25	后续任务	雷斯塔伦

●店长

我是卖肉的
店长

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
遭到袭击的货车	10	完成剧情“两人一起去散步”	雷斯塔伦市场
再次遭到袭击的货车	15	后续任务	雷斯塔伦市场

●店长

我是卖蔬菜的
店长

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
新鲜蔬菜猎人	10	完成剧情“两人一起去散步”	雷斯塔伦市场
帮忙法欧克农场	12	后续任务	雷斯塔伦市场
法欧克农场的蔬菜猎人	20	后续任务	雷斯塔伦市场

●店长的孙子

之前的店长都
不是我爷爷

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
妨碍进货的老旧陷阱	10	完成剧情“两人一起去散步”	雷斯塔伦市场

●格拉迪欧兰斯

果然贵族都喜欢
吃泡面

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
极致的诱惑		剧情进入第八章	雷斯塔伦
追求极致美味-最顶级的肉-	35	“极致的诱惑”的子任务	雷斯塔伦
追求极致美味-最顶级的蛋-	35	“极致的诱惑”的子任务	雷斯塔伦
追求极致美味-最顶级的虾-	35	“极致的诱惑”的子任务	雷斯塔伦

三个子任务会根据玩家选择的回答而不同，无法同时触发。每个子任务的任务要求也不同，最终获得杯面的加成效果也有不同。

系列任务

●戴夫

以前我也是一名
奖金猎人，
直到我……

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
一去不复返的奖金猎人	5	完成剧情“为生活费烦恼的贫穷公子”	兰格维特
遗留在荒野的思念	8	剧情进入第二章	野外露营地
遗留在草地的思念	10	剧情进入第三章	柯尔尼库斯矿油亚尔史特分店
遗留在巨岩的思念	12	后续任务	休息站·卡帝斯
遗留在废屋的思念	17	后续任务	休息站·特尔帕
遗留在边境的思念	20	后续任务	旧雷斯塔
遗留在川原的思念	22	后续任务	旧雷斯塔
遗留在山地的思念	35	剧情进入第七章	梅尔达希欧协会
马尔马列姆的魔女	40	后续任务	贝利纳超市

任务要求玩家在指定区域内找到铭牌，不过铭牌的位置都非常显眼，一般就位于正中心或者一些场景建筑内，都会有怪物把守，需要消灭怪物才能收集铭牌。

其中最终任务“马尔马列姆的魔女”需要前往“贝里纳超市”，与餐饮 NPC 对话了解周围情报才会有进一步的指示。

●普罗恩普特

不务正业的护卫摄影师

任务名称	推荐等级	触发地点	触发条件
绝佳摄影机会-孤峰-	3	休息站·兰格维特北面附近的公路	剧情进入第三章
绝佳摄影机会-渡船场-	4	贾迪纳渡轮场附近的公路	剧情进入第四章
绝佳摄影机会-采掘场-	5	休息站·兰格维特南面附近的公路	剧情进入第三章
绝佳摄影机会-战场遗迹-	9	野外露营地附近的公路	剧情进入第五章
绝佳摄影机会-圆盘-	11	陆行鸟哨站西面附近的公路	剧情进入第三章
绝佳摄影机会-陆行鸟哨站-	12	陆行鸟哨站附近的公路	剧情进入第六章
绝佳摄影机会-巨石-	13	柯尔利库斯矿油附近的公路	剧情进入第八章
绝佳摄影机会-雷斯塔伦-	18	雷斯塔伦南面停车场附近的公路	剧情进入第三章
绝佳摄影机会-肯尼-	20	旧雷斯塔附近的公路	剧情进入第八章
绝佳摄影机会-大瀑布-	22	格瑞夏洞窟附近的公路	剧情进入第三章
绝佳摄影机会-灯塔-	23	卡宴岬附近的停车场	剧情进入第八章
绝佳摄影机会-火山-	25	贝利纳超市附近的公路	剧情进入第三章
绝佳摄影机会-湖泊-	27	维斯贝尔湖附近的公路	剧情进入第七章
绝佳摄影机会-宫殿-	/	欧尔提谢（水都）	剧情进入第九章
绝佳摄影机会-许愿鱼-	/	欧尔提谢（水都）铁艺飞鱼雕塑旁	剧情进入第九章
绝佳摄影机会-酒馆-	/	欧尔提谢（水都）酒馆	剧情进入第九章
绝佳摄影机会-栈桥-	/	欧尔提谢（水都）通往斗技场的栈桥	剧情进入第九章

（详见大地图）

●奈维斯

拯救国家能有钓鱼有意思？

任务名称	推荐等级	触发条件	完成地点
向同好学习	11	剧情进入第三章	达思卡湖泊附近的钓鱼点
一竿风月	23	后续任务	曼布鲁姆地标附近的钓鱼点
挑战奈维斯	28	后续任务	维斯贝尔湖附近的钓鱼点
愿者上钩的恶魔讨伐	33	后续任务	贾迪纳渡轮场附近的钓鱼点

前两个任务都可以就近钓鱼点钓到相应的鱼，第三个任务需要前往维斯贝尔湖钓鱼，第四个任务需要在贾迪纳渡轮场钓鱼点钓鱼。

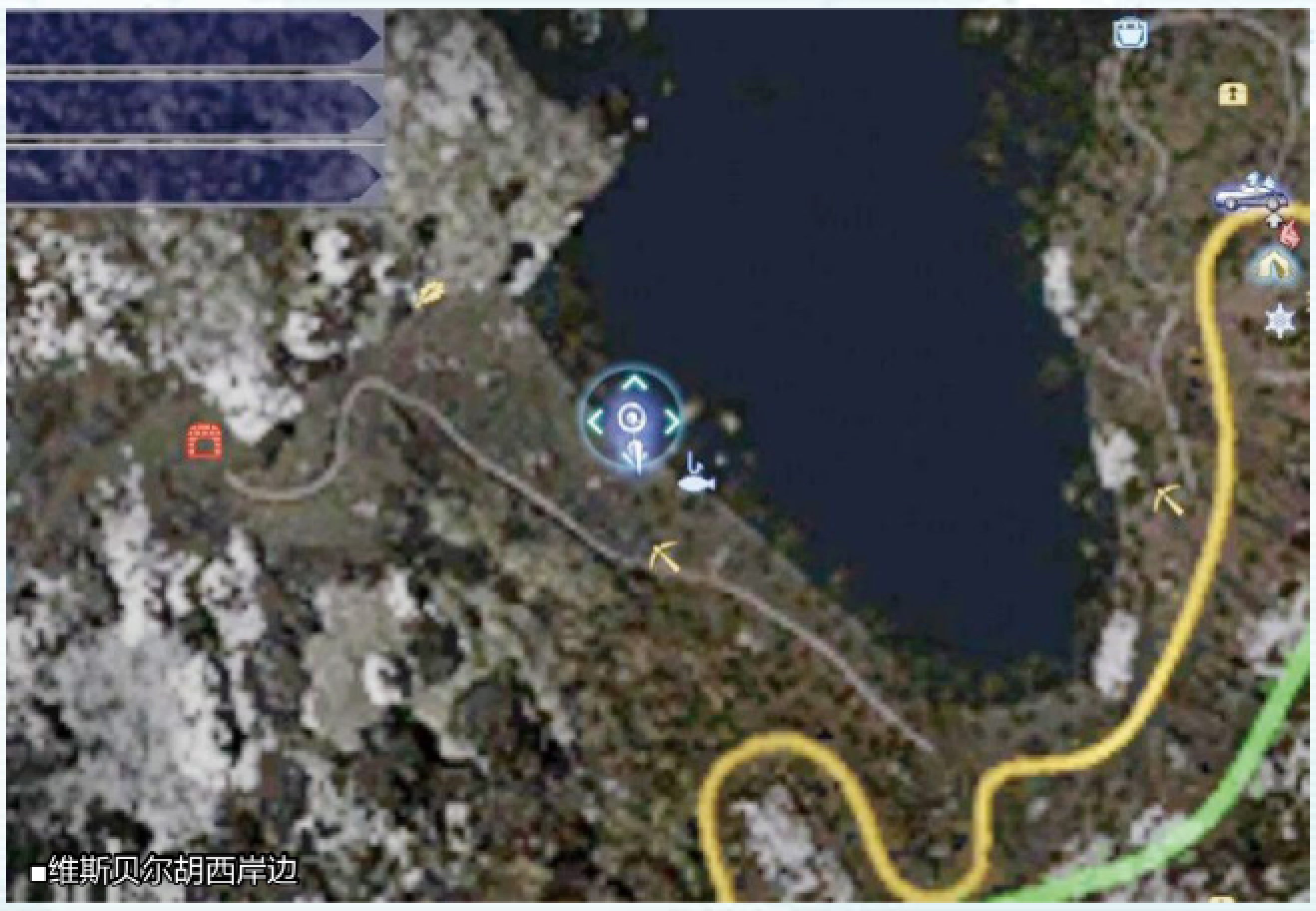
●萨尼亚

蛤？

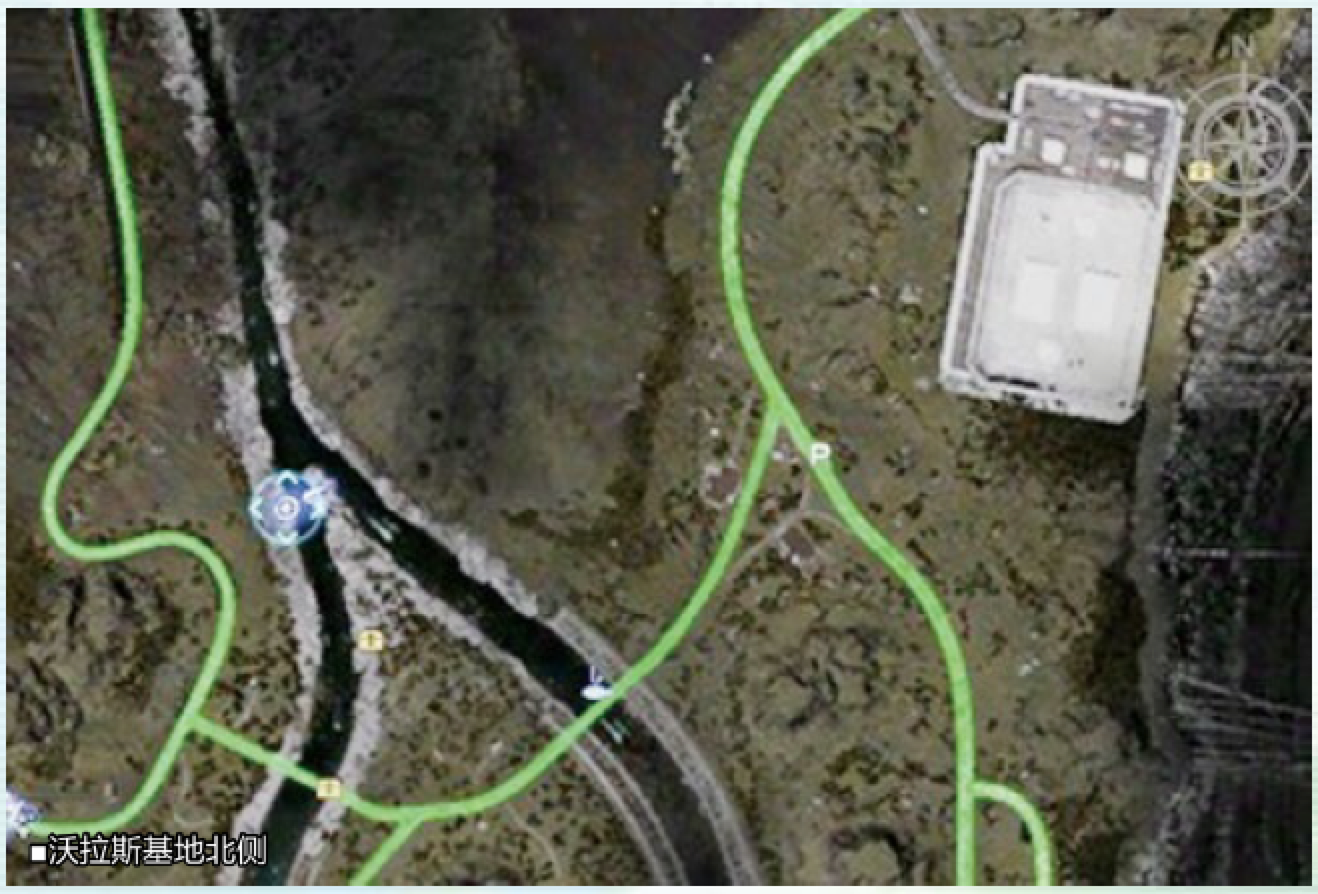
任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
热闹的河川	14	剧情进入第三章	柯尔尼库斯矿油亚尔史特分店
帮助耶盖尔博士-黄蛙-	15	后续任务	休息站·卡帝斯
帮助耶盖尔博士-巨蛙-	28	后续任务	柯尔尼库斯矿油卡帝斯
帮助耶盖尔博士-掠食者-	35	后续任务	旧雷斯塔
帮助耶盖尔博士-萤火虫-	45	后续任务	贝利纳超市
帮助耶盖尔博士-猛禽-	50	后续任务	柯尔尼库斯矿油卡帝斯
梦幻蛙	60	后续任务	梅里达希欧协会

前两个找青蛙的任务需要依靠声音判断青蛙的位置，确保自己的耳机双声道正常，不然这个过程非常痛苦。任务“帮助耶盖尔博士-萤火虫-”需要前往“梅路罗森林”最深处收集萤火虫。“猛禽”任务需要去雷斯塔伦市场找到一位餐饮NPC接取狩猎委托“勇猛的空中霸主”，获得“狮鹫羽毛”，属于概率掉落素材。

最终任务NPC只会提示玩家青蛙在水附近的地方，没有具体的地点提示，可参照下图来搜寻。

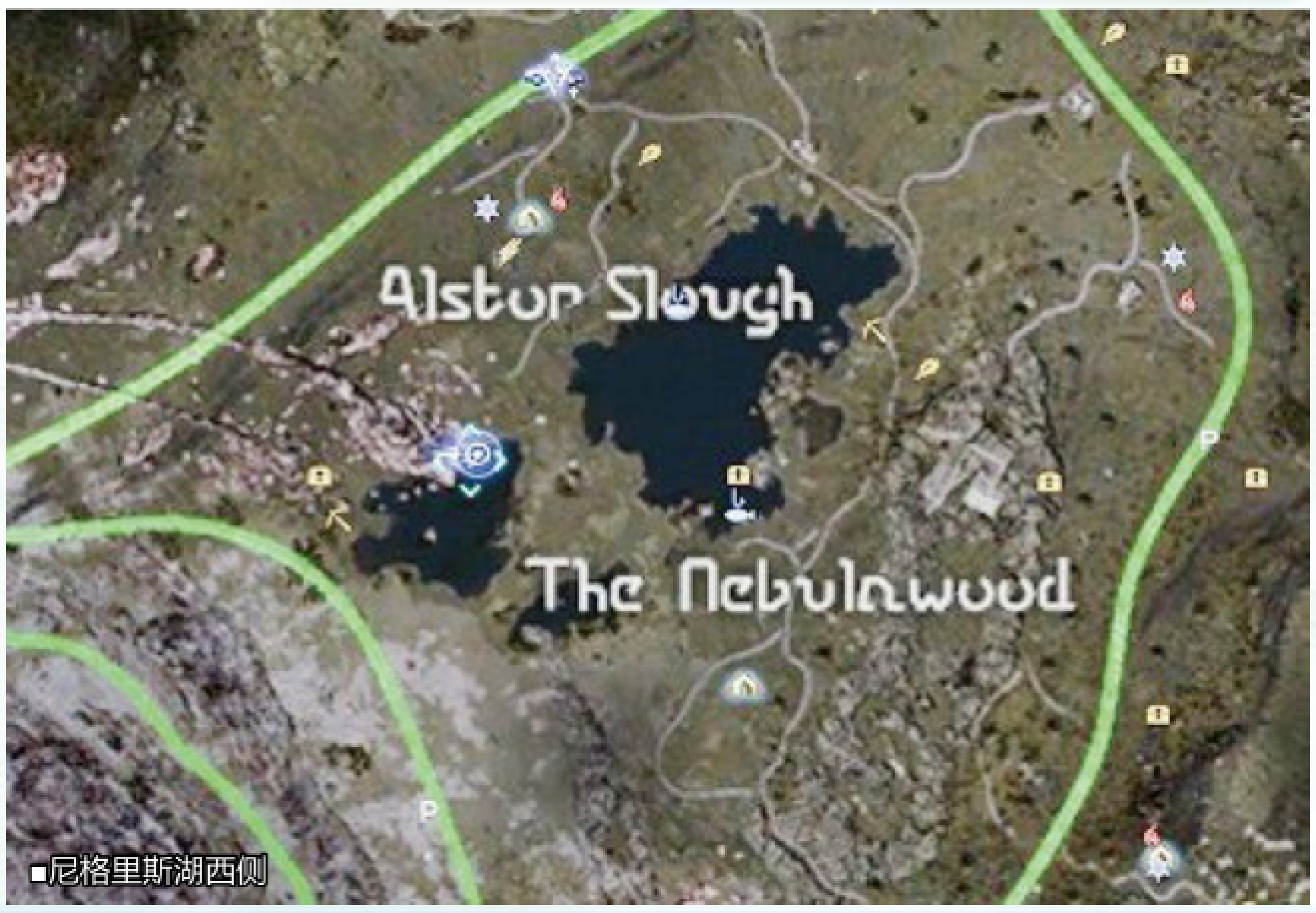


■维斯贝尔胡西岸边

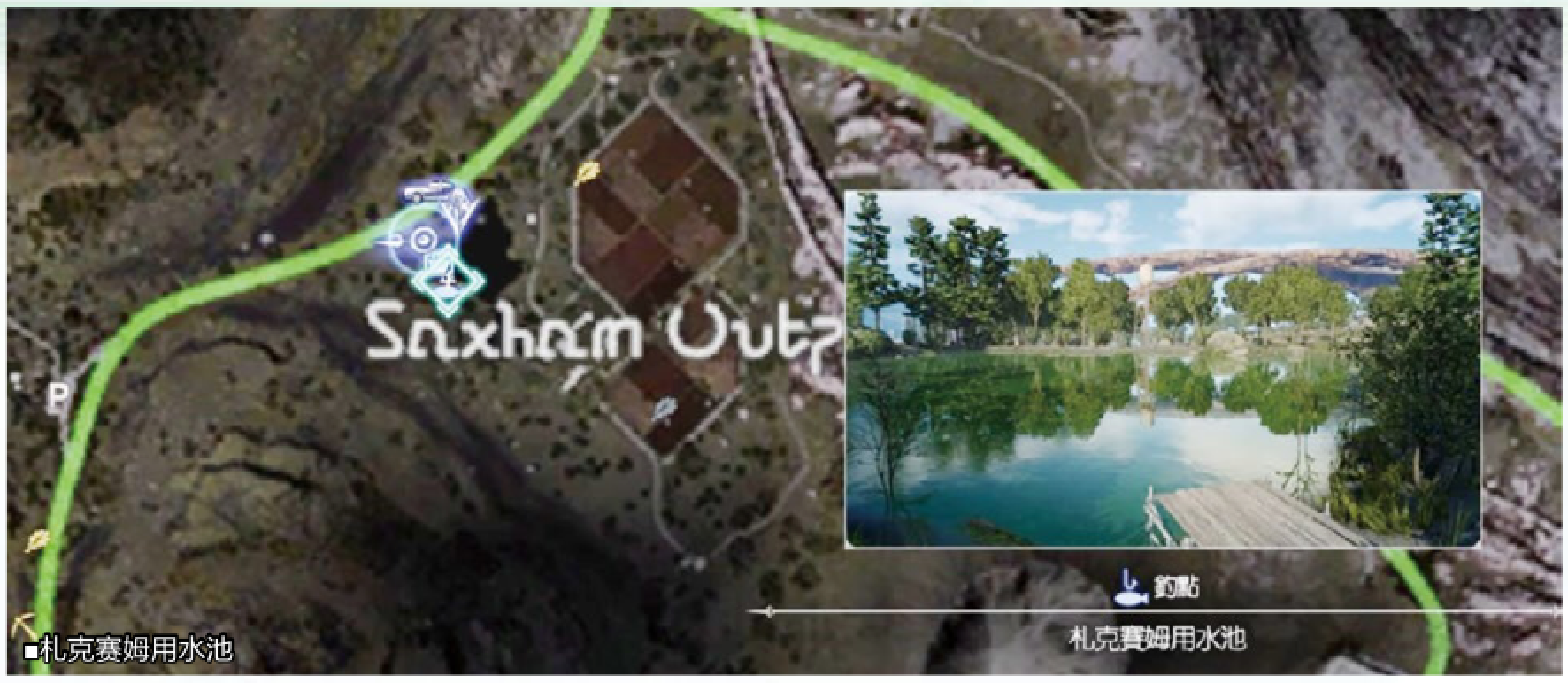


■沃拉斯基地北侧

■沃拉斯基地西侧



■尼格里斯湖西侧



■札克赛姆用水池

●神秘纸片

有本事不看攻略来找我啊

任务名称	推荐等级	触发条件
神秘纸片-第1张-	5	希维斯塔的拼图A
神秘纸片-第2张-	9	希维斯塔的拼图B
神秘纸片-第3张-	4	希维斯塔的拼图C
神秘纸片-第4张-	44	希维斯塔的拼图D
神秘纸片-第5张-	7	希维斯塔的拼图E
神秘纸片-第6张-	13	希维斯塔的拼图F
神秘纸片-第7张-	11	希维斯塔的拼图G
神秘纸片-第8张-	22	希维斯塔的拼图H
神秘纸片-第9张-	20	希维斯塔的拼图I
神秘纸片-第10张-	15	希维斯塔的拼图J
神秘纸片-第11张-	18	希维斯塔的拼图K
神秘纸片-第12张-	27	希维斯塔的拼图L
神秘纸片-第13张-	33	希维斯塔的拼图M
神秘纸片-第14张-	29	希维斯塔的拼图N
宝藏的所在	48	全部希维斯塔的拼图凑齐

当玩家捡取到神秘纸片时会触发任务，搜寻对应英文字母的“希维斯塔的拼图”，游戏中最为麻烦的收集任务，简直是大海捞针。神秘纸片位置详见大地图，拼图具体位置可参考以下截图。

■【1】兰格维特

■【A】巴尔拔开采场遗址西侧

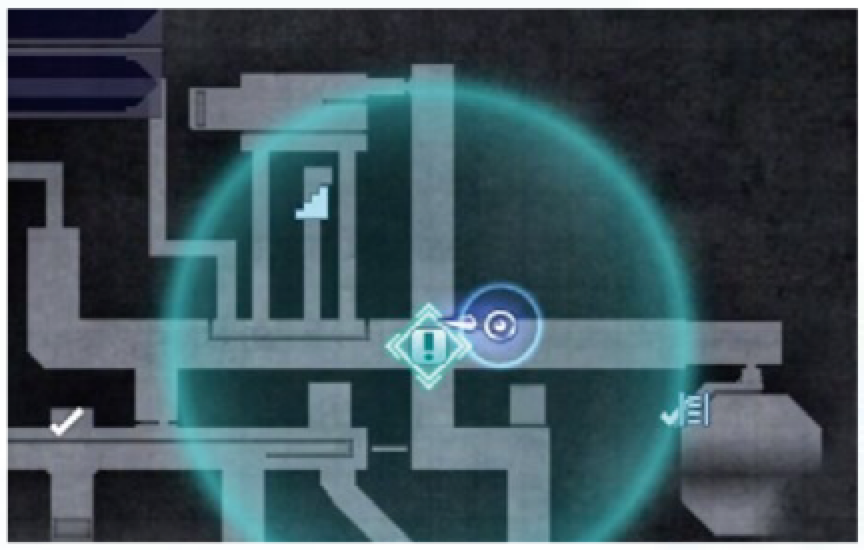
■【2】野外露营地

■【B】基加特利克壕沟遗址东南侧（石墙背后）

■【3】巴尔拔开采场遗址西侧（水塔下方）

■【C】营地梅利欧斯地标山谷内

▲【4】克拉斯特姆水道外


▲【D】克拉斯特姆水道内

▲【5】停车点远望孤峰的小屋东北侧

▲【E】玳瑁龟孤峰西侧

▲【6】停车点备料堆置场遗迹

▲【F】肋骨状岩石下方

▲【7】陆行鸟跑道

▲【G】法希欧洞窟南侧

▲【8】休息站 · 卡帝斯

▲【H】圆盘石坑南侧

▲【9】休息站 · 特尔帕

▲【I】多鲁尔洞窟北侧马路旁

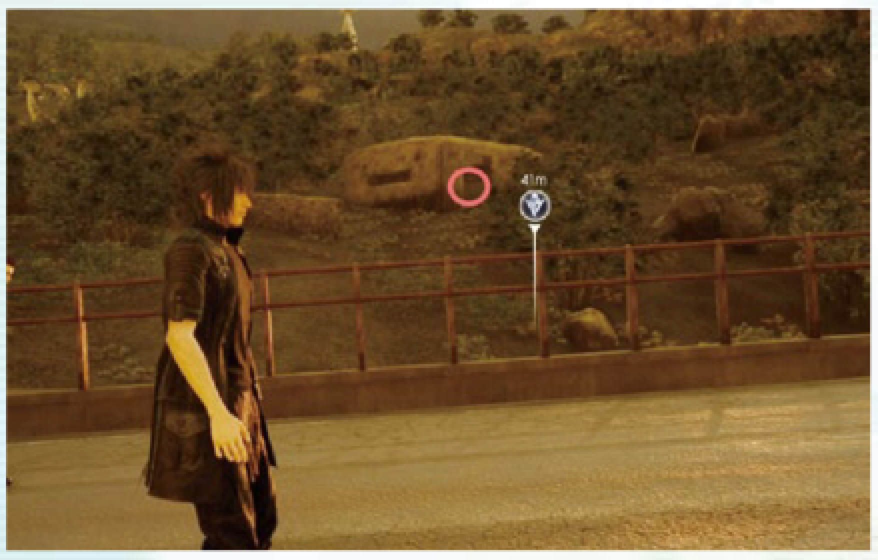
▲【10】多鲁尔洞窟北侧马路旁

▲【J】亚拉凯欧尔基地南侧巨岩下

▲【11】停车点山路上的废弃马栏对面房屋残骸

▲【K】雷斯塔伦武器店坡下的铁门里

▲【12】梅尔达希欧协会屋后的黄色垃圾桶内



▲【L】停车点山路上的废弃马栏西北方桥梁旁的石屋内

▲【13】马尔马列姆森林外老奶奶的小屋左边

▲【M】卡宴岬灯塔顶

▲【14】沃拉雷基地南侧的破旧汽车

▲【N】格瑞夏洞窟

●救援伤者

我觉得我还能再抢救一下

任务名称	推荐等级	触发条件
疲惫的伤者	3	完成剧情“为生活费烦恼的贫穷王子”
似乎很难受的伤者	3	完成剧情“讨伐变种怪兽”
苦恼的伤者	3	剧情进入第二章并完成“迷路的伤者”
害怕的伤者	4	剧情进入第二章并完成“疲惫的伤者”
夸张的伤者	4	剧情进入第二章并完成“害怕的伤者”
似乎很痛苦的伤者	4	剧情进入第二章并完成“因逃跑而疲倦的伤者”

任务名称	推荐等级	触发条件
迷路的伤者	5	剧情进入第二章并完成“似乎很难受的伤者”
失去自信的伤者	5	剧情进入第九章并完成“似乎很痛苦的伤者”
因逃跑而疲倦的伤者	5	初始
强颜欢笑的伤者	6	完成剧情“疲惫的伤者”
大受打击的伤者	8	完成狩猎任务“栖息在达斯卡的恶魔”
担心的伤者	8	剧情进入第三章
不安的伤者	9	到达卡宴岬
软弱的伤者	9	完成狩猎任务“栖息在达斯卡的恶魔”
自怨自艾的伤者	10	剧情进入第三章
倒霉的伤者	10	剧情进入第九章
充满好奇心的伤者	16	剧情进入第三章并完成“担心的伤者”
似乎错乱了的伤者	16	剧情进入第九章并完成“无精打采的伤者”
无精打采的伤者	17	剧情进入第九章并完成“担心的伤者”
懦弱的伤者	18	剧情进入第九章并完成“自怨自艾的伤者”
觉得很孤单的伤者	20	剧情进入第六章
憎恨野兽的伤者	20	剧情进入第八章
后悔的伤者	22	进入格瑞夏洞窟并完成“快要一蹶不振的伤者”
快要一蹶不振的伤者	23	剧情进入第三章
回顾过去的伤者	25	剧情进入第九章并完成“相信幸运的伤者”
心系恋人的伤者	27	到达卡宴岬
掉以轻心的伤者	29	到达卡宴岬
沮丧的伤者	30	剧情进入第九章并完成“心系恋人的伤者
相信幸运的伤者	31	剧情进入第九章并完成“掉以轻心的伤者”
乱了步调的伤者	34	剧情进入第九章并完成“憎恨野兽的伤者”

在路过相应地点附近时会自动触发任务，玩家需要携带“治疗剂”才能完成任务。（详见大地图）

●修理援助

你根本就不是老司机

任务名称	推荐等级	触发条件
粗心大意的司机	1	剧情进入第九章并完成“呆站在原地的司机”
抱头苦恼的司机	1	剧情进入第三章并完成“不知该如何是好的司机”
不知该如何是好的司机	1	剧情进入第二章并完成“呆站在原地的司机”
呆站在原地的司机	2	初始
惊慌的司机	2	剧情进入第九章并完成“不知该如何是好的司机”
车子坏掉的司机	2	初始
怠于修理的司机	3	剧情进入第四章并完成“车子坏掉的司机”
等待帮助的司机	3	剧情进入第四章并完成“怠于修理的司机”
不幸的司机	3	初始
改造过头的司机	4	剧情进入第三章并完成“不幸的司机”
害怕野兽的司机	5	剧情进入第三章
喜欢兜风的司机	5	剧情进入第三章
乐观的司机	6	剧情进入第九章并完成“喜欢兜风的司机“
赶着回家的司机	7	“乐观的司机”后续
约会迟到的司机	7	第五章夺回雷迦利亚后并完成 “刚拿到驾照的司机”
不懂维修的司机	8	剧情进入第九章并完成“准备不足的司机”
准备不足的司机	8	前往雷斯塔伦东侧
不熟新车的司机	9	第五章夺回雷迦利亚后并完成 “准备不足的司机”
总是坐副驾驶席的司机	9	剧情进入第九章并完成“喜欢兜风的司机”
刚拿到驾照的司机	10	剧情进入第三章
不熟悉路线的司机	12	剧情进入第六章
掉以轻心的司机	13	到达卡宴岬
赶着旅行的司机	15	剧情进入第九章并完成“着急的司机”
慌乱的司机	16	剧情进入第八章并完成“不熟悉路线的司机”
孤单的司机	20	剧情进入第九章并完成“在意爱车的司机”
绝望的司机	22	在第六章到达了卡宴岬，并完成“烦恼的司机”
烦恼的司机	23	到达克莱茵地区
着急的司机	25	剧情进入第九章并完成“在意爱车的司机”
向神祈祷的司机	27	在第六章到达了卡宴岬，并完成 “掉以轻心的司机”
在意爱车的司机	30	到达克莱茵地区

在路过相应地点附近时会自动触发任务，玩家需要在希德妮处购买“修理工具”才能完成任务。（详见大地图）

●探索

这个世界很大，多走走

任务名称	推荐等级
探索多鲁尔洞窟	28
探索拉巴提欧火山	45
探索马尔马列姆森林	30
探索梅路罗森林	36
探索克拉斯特姆水道	35
探索巴尔拔开采场遗址	50
探索科斯达马克塔	55
潜入胡姆斯基地	46

这些任务都会在进入迷宫后自动触发，当探索完迷宫或者解决掉迷宫中的 BOSS 后任务会自动完成。（详见大地图）

●蓝道夫

最强的武器？萌大奶，大丈夫

任务名称	推荐等级	触发条件	报酬
揭开传说的序幕	55	通关	钢铁公爵
可怕的传说	65	后续任务	龙骑兵长枪
谜团重重的传说	75	后续任务	塞德利茨
受诅咒的传说	85	后续任务	灵魂剑
无上的武器	99	后续任务	索林根小刀

通关后前往雷斯塔伦东边的小巷内即可发现这名 NPC，任务会依次挑战几只等级非常高的使骸。当然，报酬非常的丰厚。

●伊扎妮亚

你以为白金就完了？

任务名称	推荐等级	任务地点
沉睡在基加特利克的威胁	55	基加特利克壕沟遗迹
沉睡在葛瑞夏的威胁	65	格瑞夏洞窟
沉睡在法席欧的威胁	65	法席欧洞窟
沉睡在多鲁尔的威胁	72	多鲁尔洞窟
沉睡在巴尔拔的威胁	78	巴尔拔开采场遗址
沉睡在斯基利弗的威胁	86	斯基利弗迷宫（夜间限定）
沉睡在克拉斯特姆的威胁	92	克拉斯特姆水道
沉睡在遗迹的威胁	99	科斯达马克塔 （夜间限定）
沉睡在路希斯的威胁	99	梅尔达希欧协会

当玩家集齐十三把幻影剑并探索了地图上所有的迷宫后（不包括需要飞行车才能去的普提沃斯），前往梅尔达西欧协会，与一位老奶奶对话即可触发“沉睡在路希斯的威胁”，并延伸出以上 8 个子任务。玩家需要再次前往对应的迷宫，打开最深处的圆形铁门进行探索。

●饥肠辘辘的猫

喵？

任务名称	推荐等级	触发条件	接取地点
给饥肠辘辘的猫吃东西	1	触发与迪诺的剧情	柯尔尼库斯矿油
给饥肠辘辘的猫吃大餐	20	剧情进入第九章并完成“试着种植蔬菜”与给饥肠辘辘的猫吃东西	休息站 · 卡帝斯

第一个任务需要找贾迪纳渡轮场的卡特拉索要猫粮，第二个任务则是找卡宴岬房子内的女性 NPC 获得猫粮。

●塔尔柯特

发型届的
一股清流

任务名称	推荐等级	触发条件
仙人掌怪摆饰	20	剧情进入第八章
仙人掌怪摆饰-木雕-	20	“仙人掌怪摆饰”的子任务
仙人掌怪摆饰-沙浆-	20	“仙人掌怪摆饰”的子任务

两个仙人掌摆饰分别在陆行鸟哨站与雷斯塔伦市场获得。

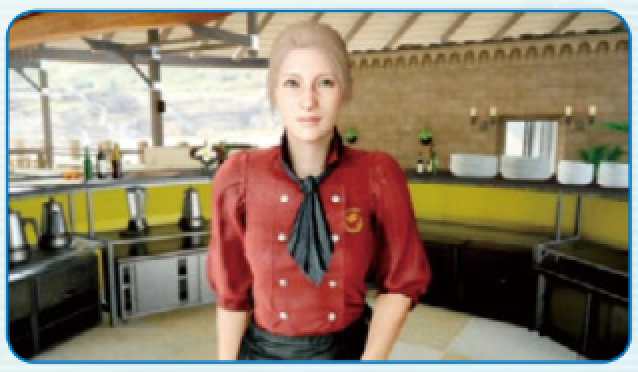
●伊莉丝

两人
一起去散步吧

任务名称	触发条件
试着种植蔬菜	剧情进入第八章，到达卡宴岬

●卡特拉

我家的旅馆睡一晚
要两万



任务名称	触发条件
充满回忆的结婚蛋糕	完成任务“试着种植蔬菜”

需要在卡宴岬种植蔬菜，用两个红萝卜换取乌尔瓦特梅果即可完成。

●坚钢玳瑁龟

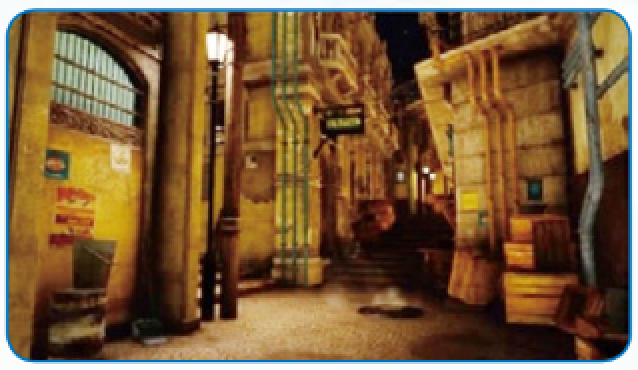
会移动的山

任务名称	触发条件
孤峰的觉醒	通过安布拉回到曾经的路希斯会接到希德妮的电话

完成塔卡的狩猎委托“撼动孤峰兰格威特”，相关打法可以参考 408 期攻略。

●？？？

偷这迷宫里面的东西
是多想不开



任务名称	推荐等级	触发条件
盗贼的回忆	60	获得雷加利亚Type-F改装后，调查雷斯塔伦东边一处窗户

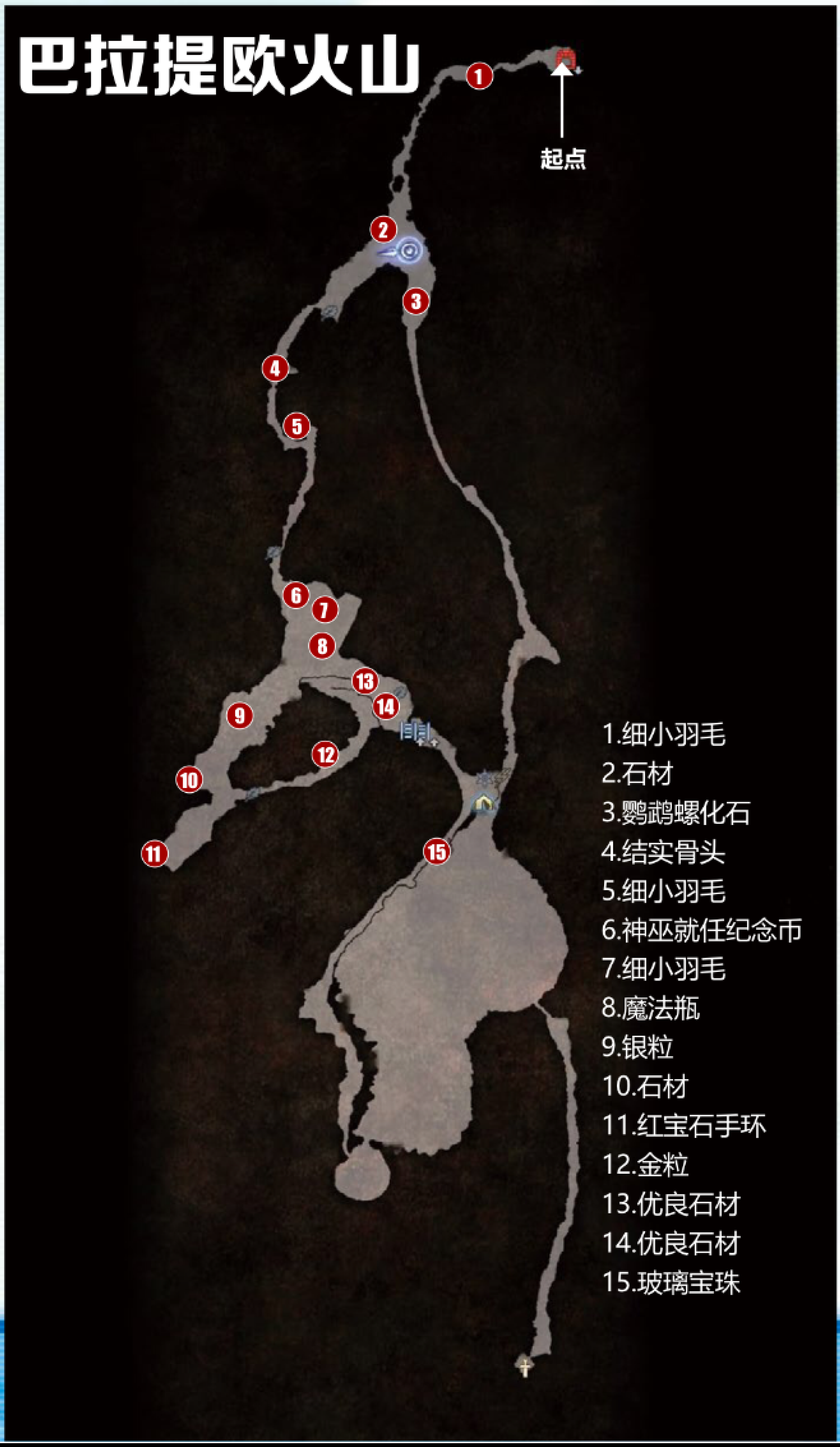
使用飞行雷加利亚前往拉巴提欧火山旁的隐藏迷宫，在迷宫外的一处角落可以发现任务物品。

●露娜

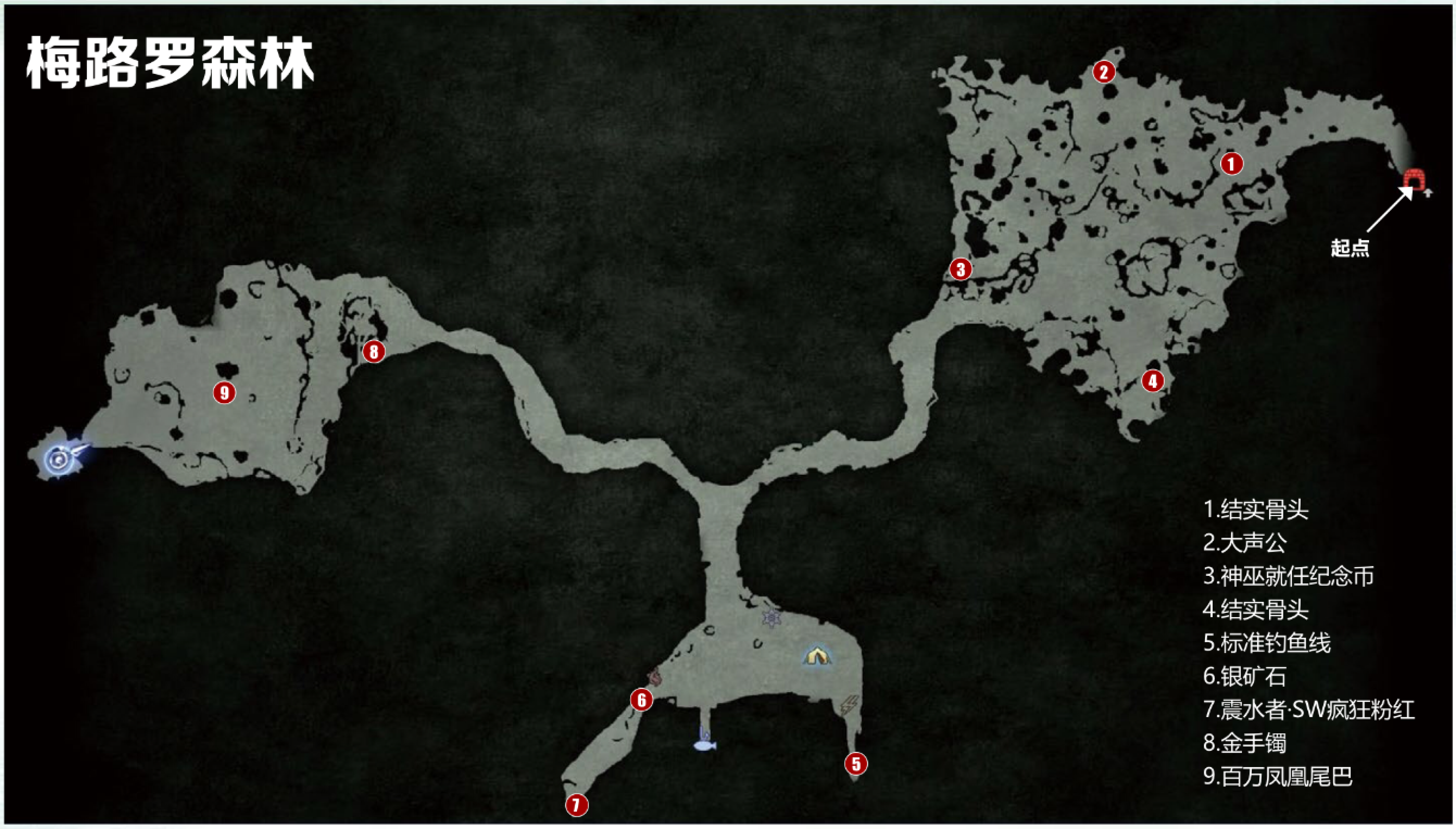
穿上这件礼服是
你最大的愿望吧

任务名称	触发条件
和平的象征	欧尔提谢（水都）海港入口站东北方向

地图详解



梅路罗森林

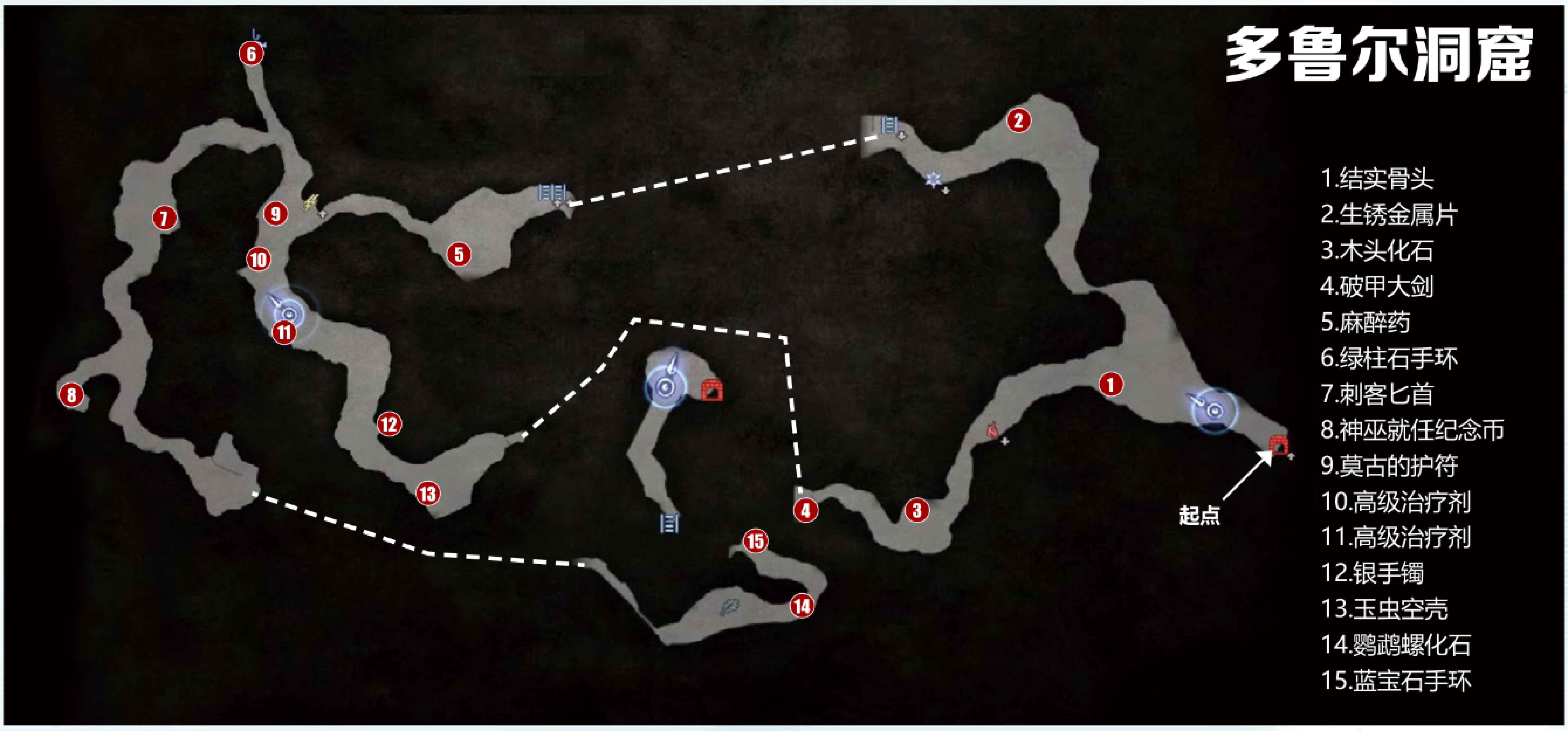


1.结实骨头
2.大声公
3.神巫就任纪念币
4.结实骨头
5.标准钓鱼线
6.银矿石
7.震水者·SW疯狂粉红
8.金手镯
9.百万凤凰尾巴

马尔马列姆森林

1.巨蟹螯
2.闪电雷霆
3.虹矿石碎片
4.重摆坠饰
5.神巫就任纪念币
6.三角匕首
7.月之坠饰
8.高级万灵药

多鲁尔洞窟



1.结实骨头
2.生锈金属片
3.木头化石
4.破甲大剑
5.麻醉药
6.绿柱石手环
7.刺客匕首
8.神巫就任纪念币
9.莫古的护符
10.高级治疗剂
11.高级治疗剂
12.银手镯
13.玉虫空壳
14.鹦鹉螺化石
15.蓝宝石手环

巴尔拔开采场遗址

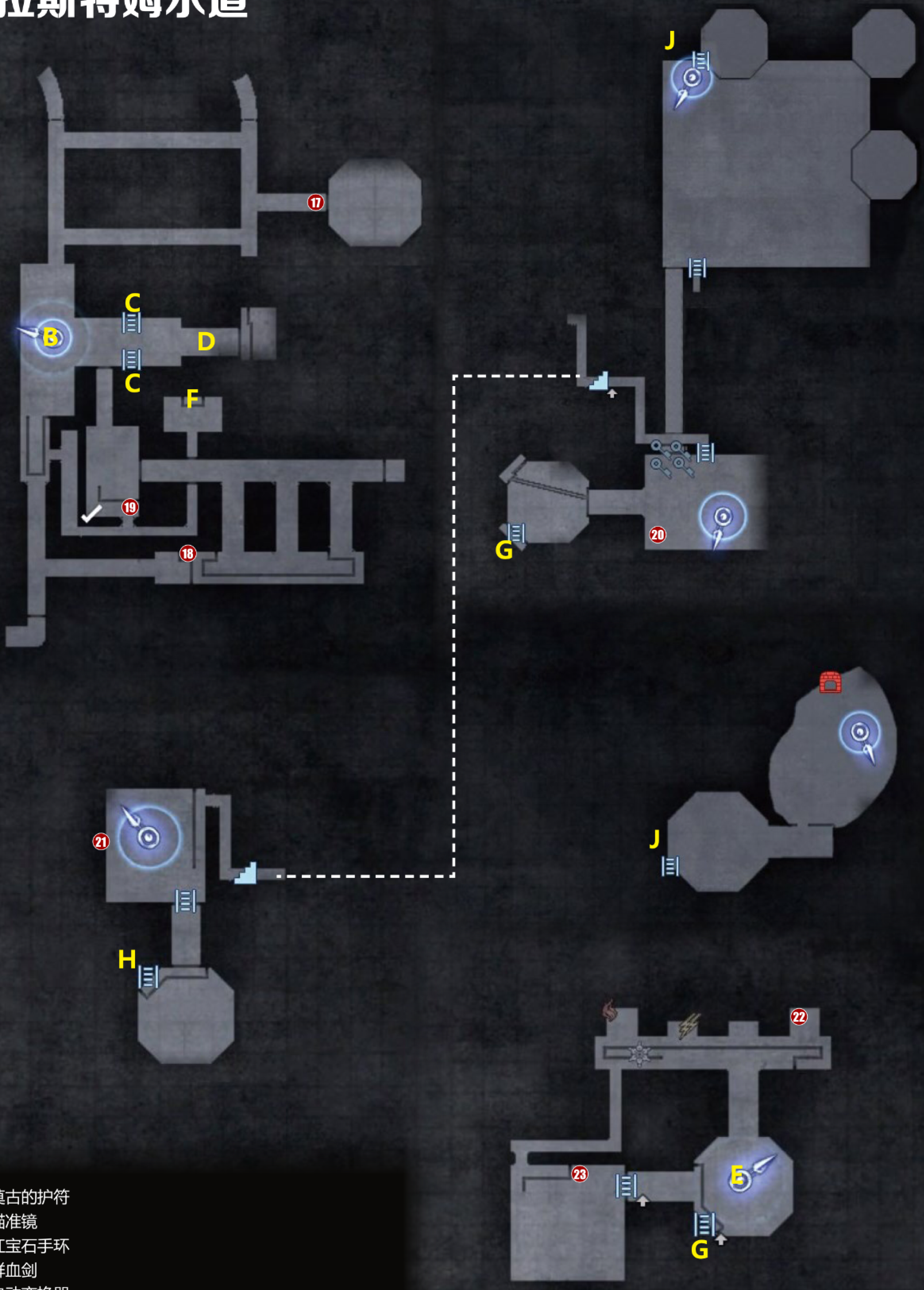
1.废铁块
2.虹之坠饰
3.生锈金属片
4.银矿石
5.闪耀金属片
6.金矿石
7.银矿石
8.万灵药
9.废铁块
10.闪耀金属片
11.终极万灵药
12.万灵药
13.秘银关节
14.头冠
15.友情编织手链
16.金矿石
17.万灵药
18.银矿石
19.绿宝石手环
20.高级治疗剂
21.虹矿石粒
22.神巫就任纪念币

克拉斯特姆水道

1.闪耀金属片
2.万灵药
3.高级治疗剂
4.飞龙之枪
5.英雄之盾
6.神巫就任纪念币
7.大地的坠饰
8.生锈金属片
9.重摆坠饰
10.秘银关节
11.生锈金属片
12.闪耀金属片
13.秘银关节
14.强化型车头灯（任务道具）
15.友情编织手链
16.万灵药

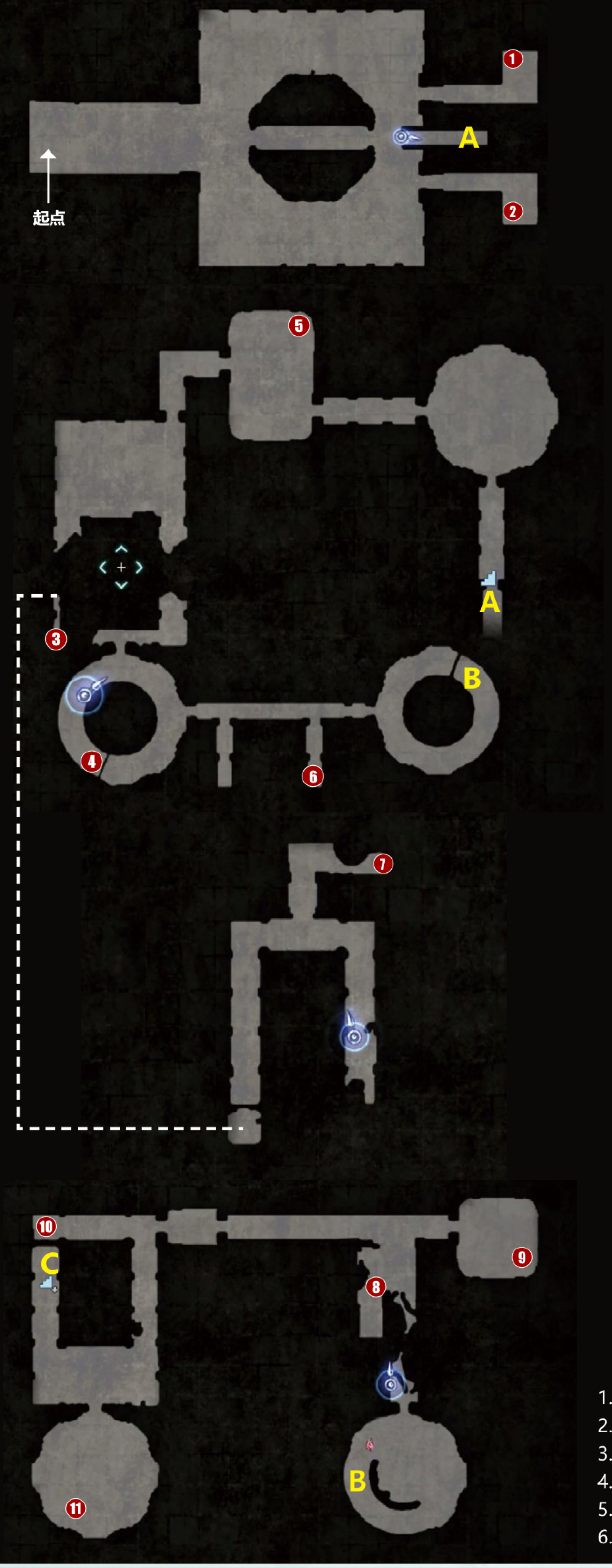
地图上打√的地方是电源开关，需全部开启 4 个电源开关后才能去往迷宫最深处。

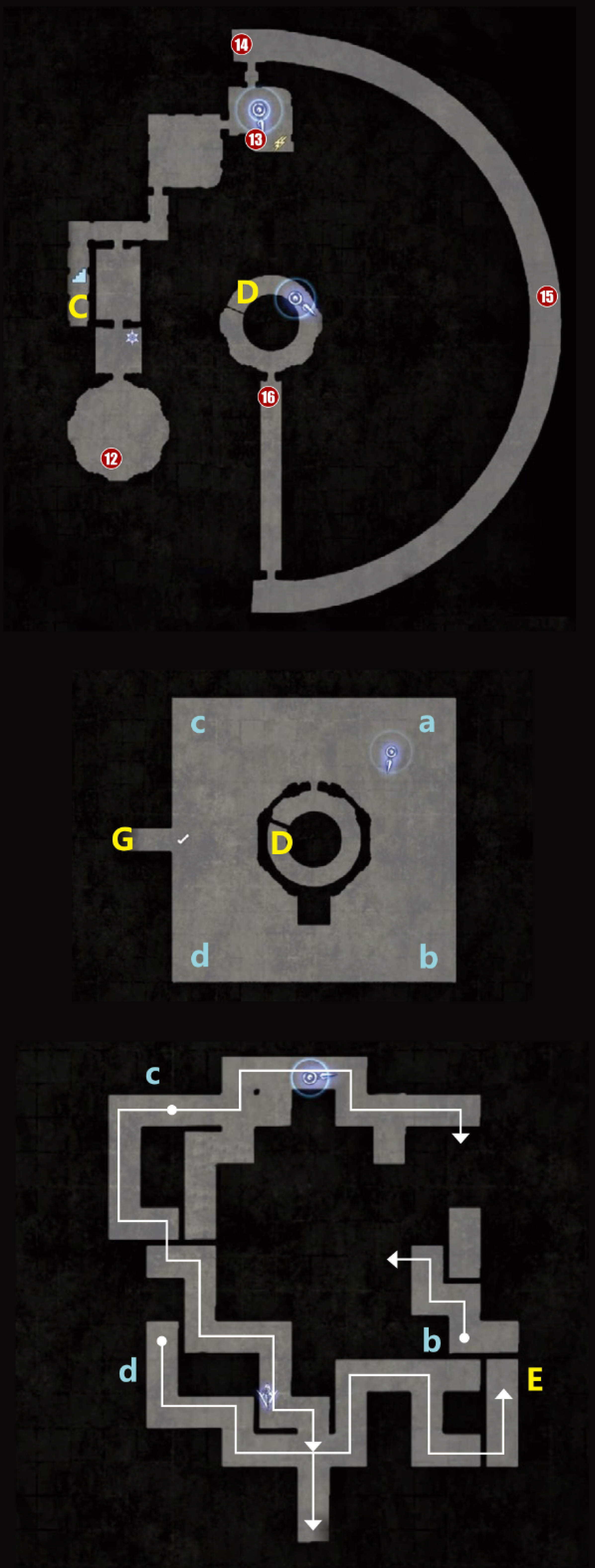
克拉斯特姆水道



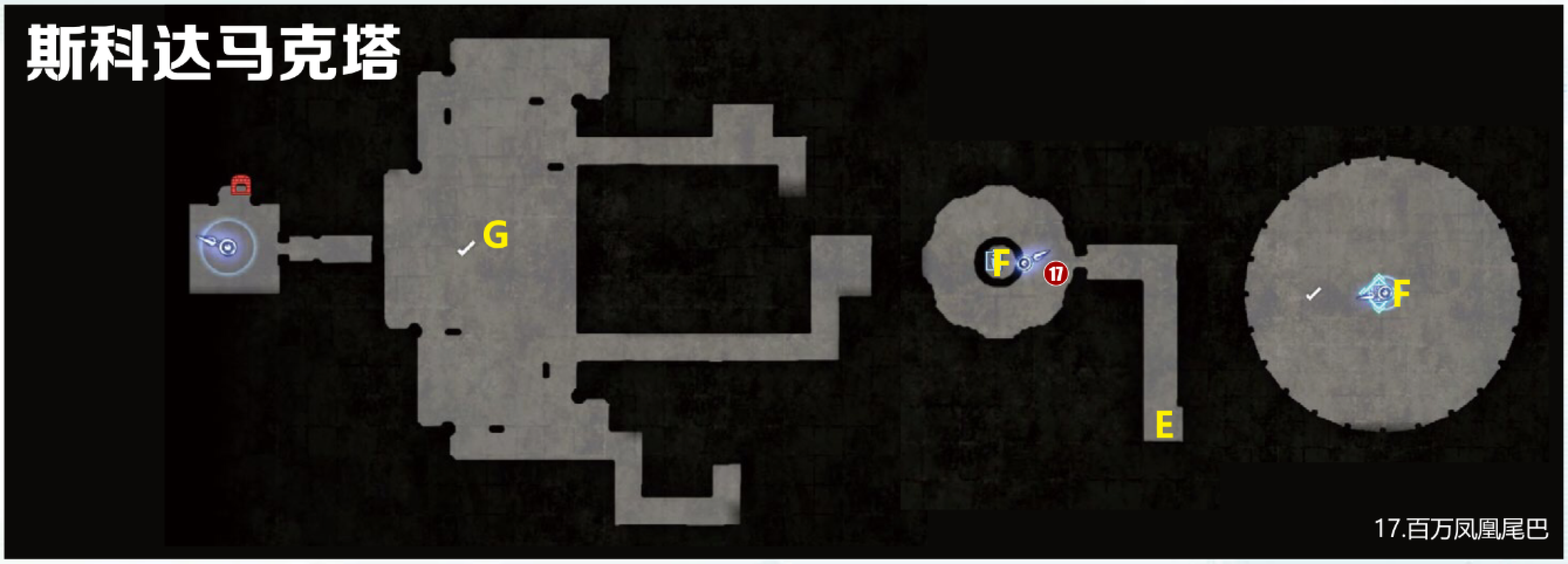
17.莫古的护符
18.瞄准镜
19.红宝石手环
20.鲜血剑
21.自动变换器
22.废铁块
23.秘银关节

斯科达马克塔





1.闪耀金属片	7.侍从教本	13.莫古的护符
2.秘银关节	8.翡翠原石（任务道具）	14.黑色项圈
3.盗贼精髓	9.圣剑迪兰达尔	15.百万治疗剂
4.奥利哈刚短剑	10.神巫就任纪念币	16.百万凤凰尾巴
5.光耀长枪	11.大地之坠饰	
6.秘银关节	12.白金手镯	



斯科达马克塔踏破指南

沿着旋转楼梯一路下行，最后会来到一个宽阔的房间中。该房间的地面上不仅有一个红色的返回点还有不少方形的石块。某些石块会有互动点，进行互动后即可随石块向下继续前进。石块分布在右上（a）、右下（b）、左上（c）、左下（d）四个方向，每个方向都会提供一个石块供继续向下。

在一开始时，只会有一个方向的石块提供向下的途径，之后每次从下面的陷阱房间回到这里的石块选择房后，都会出现另一个方向的石块供下行。在四个方向的石块都下去过一次后，可同时在四个方向的石块中进行选择。

在不断触动石块前行的过程中，可能会出现有两个方向的石块都可以触动的情况，即从某方向的石块下去后还会出现分支路线。这些分支路线会导致三种不同的结果 ：

1. 顺利来到了迷宫 BOSS 所在区域。

2. 进入了陷阱房间。无论是第几次通过四方向石块来到该房间，进入陷阱房后均会面对数量众多的敌人。随着进入该房间次数的增加，敌人的种类和数量会变得更多。将房间中的敌人全灭后，可通过中间的石块回到上面的石块选择房。

3. 回到了石块选择房。此时并不会提供另一个方向的石块以下行，只能选择之前的石块再次下行。

abcd 四个方向的石块，只有 c 和 d 方向的石块能够到达迷宫 BOSS 所在的区域。a 和 b 两个方向需要主动进入陷阱房间，全灭敌人并回到选择房来刷新其他方向的石块，直到出现 c 或 d 方向。也就是说，在路线正确的情况下，最多需要进入陷阱房间两次。

四个方向的分支路线其实并不多，这里列出四方向遇到分支后的正确选择。注意在触动石块下行前多检查下其他石块能否触动，以确定目前是否遇到了分支。

a 方向 ：只有一次分支。选择在地图上更靠南的石块继续前进，能在最后来到陷阱房间。

b 方向 ：没有任何的分支，会直接通往陷阱房间。

c 方向 ：有两次分支。第一次选择向西的石块，在前行较远一段路程后遇到第二次分支。第二次选择向东的石块（注意该石块前的地面上有圆形提示），之后一路触动石块向前即可来到 BOSS 房间。

d 方向 ：只有一次分支。选择向东的石块（同样地面上有圆形提示），之后可以前往 BOSS 房间。

普提沃斯遗迹介绍

这是一个只有使用飞车才能到达的迷宫，需要将雷格里亚 TYPE-F 停在上文“重要地点一览”地图中的 S 点处才能进入。从地图上看 S 点是一条黄色的线，其实是一条用于降落的路。

普提沃斯遗迹只能夜间进入，并且进入迷宫后三名同伴会离队，只能诺克提斯一人在迷宫中闯荡。迷宫中没有任何的敌人，也不会提供地图，需要自行摸索机关并寻找前行的道路。迷宫中有许多红色的尖刺，一旦被扎到便会返回场景重置点，一般来说场景的重置点会在一个场景的入口处。另外，如果失足掉下万丈深渊也会返回场景重置点。

这个迷宫非常的大，由六个不同的区域组成，每个区域都有许多机关等待你来开启。区域中的机关都是白色或者红色的圆环，触碰后即开启机关。迷宫中还有许多人面石碑，打破这些石碑能够开启近路，遇到后务必优先打破。该迷宫中最难的不是开启机关或者找路，而是对跳跃的要求很高，这里有几个小技巧与你分享 ：

◆迷宫中不存在需要跳跃到极限距离才能到达的平台，调整下视角并寻找合适的落脚点，不用助跑都能跳跃到。

◆跳跃落地时松开左摇杆，避免落地后的再移动。

◆从高处跳跃下来后角色会往前翻滚一下，在跳跃到某些狭小的平台时需要注意。

◆在狭窄的铁条上前行时，用按住□键并推左摇杆的方式缓步行走。

◆注意角色从跑动到停止时会有惯性，角色还会向前位移一段距离。

本来个人一开始是想写一个图文攻略的，结果写到一半发现已经 50 多张图片了。这个迷宫通过图文的形式其实很难交代清楚，其不仅流程长，路线更是错综复杂。因此这里附上一个视频的二维码，各位扫码看视频 对照着视频慢慢走吧。

在迷宫的最后你将会拿到诺克提斯的专属配件“黑头巾”，其效果为“无论是否处于防御模式下，都会自动闪避攻击”。总之，加油吧！

精灵宝可梦 太阳 / 精灵宝可梦 月亮

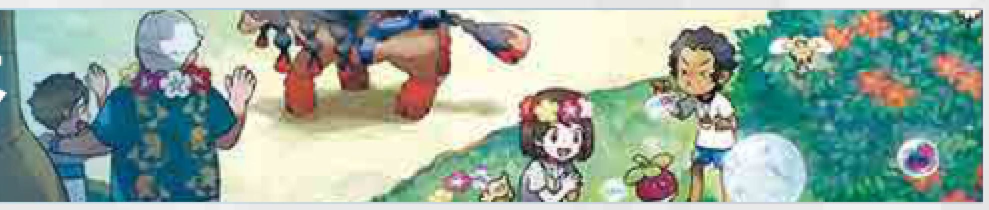
文 昂星团、三味线　美编 Juxi

本文对应游戏版本 :1.00

游戏已经发售一个多月，不知道各位的进度如何了呢？这次给大家带来一些收集向的资料，对收集方面有要求的玩家可要注意了。更多详细的内容会刊登在我们正在加速制作的攻略本中，到时候还请各位多多帮衬啦。

3DS		
精灵宝可梦 太阳/月亮		Game Freak
ポケットモンスター- サン·ムーン		角色扮演 / 日版
2016年11月18日	本地1人、在线2～4人	无对应周边
售价为：5378日元		

岛屿扫描出来的宝可梦



岛屿扫描会根据玩家所在的岛屿而出现平时无法遇到的宝可梦，下面列出它们的出现地点和时间。

搜索地点	美乐美乐岛	阿卡拉岛	乌拉乌拉岛	波尼岛
周一	小锯鳄	海豹球	小山猪	修建老匠
出现地点	通海洞穴	7 号道路	卡噗村	波尼旷野
周二	单首龙	勒克猫	双卵细胞球	波克基斯
出现地点	十克拉山丘	8 号道路	16 号道路	波尼险路
周三	墨海马	独剑鞘	毒蔷薇	保姆虫
出现地点	卡拉蔚湾	阿卡拉岛郊外	乌拉乌拉花园	椰蛋树岛
周四	齿轮儿	百足蜈蚣	姆克鸟	君主蛇
出现地点	好奥乐市	4 号道路	10 号道路	波尼花园
周五	菊草叶	喇叭芽	过动猿	大剑鬼
出现地点	2 号道路	5 号道路	11 号道路	波尼原野
周六	烛光灵	玛力露	牙牙	炎武王
出现地点	好奥乐墓园	潺潺之丘	辉克拉尼山	波尼古道
周日	火球鼠	哥德宝宝	独角犀牛	麻麻鳗鱼王
出现地点	3 号道路	6 号道路	火特力山	波尼树林

©2016 Pokémon. ©1995-2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc

全招式机器收集

编号	招式名称	获得方法
TM01	自我激励	训练家学校打败卢本后获得
TM02	龙爪	波尼大峡谷（试炼洞）
TM03	精神冲击	日轮湖（月亮版）/ 月轮湖（太阳版）
TM04	冥想	海洋居民之村的宝可梦中心
TM05	吼叫	卡拉蔚湾
TM06	剧毒	以太乐园（B1F 码头左下方）
TM07	冰雹	皇家大道的宝可梦中心
TM08	健美	可霓可市的摊位
TM09	毒液冲击	可霓可市的摊位
TM10	觉醒力量	欧哈纳牧场饲育屋内的背包女
TM11	大晴天	皇家大道的宝可梦中心
TM12	挑衅	13 号道路左侧车房内黑帽少年
TM13	冰冻光束	拉纳基拉山
TM14	暴风雪	海洋居民之村的宝可梦中心
TM15	破坏光线	海洋居民之村的宝可梦中心
TM16	光墙	慷待市的宝可梦中心
TM17	守住	慷待市的宝可梦中心
TM18	求雨	皇家大道的宝可梦中心
TM19	羽栖	马利埃静市的宝可梦中心
TM20	神秘守护	慷待市的宝可梦中心
TM21	迁怒	完成乌拉乌拉岛大考验后，于夜晚找马利埃静市 - 马拉萨达店内的智挥猩对话
TM22	日光束	海洋居民之村的宝可梦中心
TM23	击落	马利埃静市的宝可梦中心
TM24	十万伏特	波尼旷野
TM25	打雷	海洋居民之村的宝可梦中心
TM26	地震	终结洞窟
TM27	报恩	完成乌拉乌拉岛大考验后，于夜晚找马利埃静市 - 马拉萨达店内的智挥猩对话
TM28	吸血	阿卡拉岛郊外右侧海边
TM29	精神强念	剧情中获得
TM30	暗影球	14 号道路
TM31	劈瓦	葱郁洞穴考验之地
TM32	影子分身	可霓可市的摊位
TM33	反射壁	慷待市的宝可梦中心
TM34	污泥波	海洋居民之村的宝可梦中心
TM35	喷射火焰	波尼大峡谷试炼洞前钻洞
TM36	污泥炸弹	可疑宅邸（2 楼左侧第一个房间）
TM37	沙暴	皇家大道的宝可梦中心
TM38	大字爆炎	海洋居民之村的宝可梦中心
TM39	岩石封锁	维拉火山公园
TM40	燕返	马利埃静市的宝可梦中心
TM41	无理取闹	5 号道路右侧山路
TM42	硬撑	马利埃静市的宝可梦中心
TM43	蓄能焰袭	8 号道路阿克罗玛给
TM44	睡觉	给皇家大道超值超市内的引梦貘人 1000 块后获得
TM45	迷人	打败豪诺豪诺度假地左侧的高尔夫球手组合
TM46	小偷	葱郁洞窟霸主居处
TM47	下盘踢	可霓可市的摊位
TM48	轮唱	完成美乐美乐岛大考验后晚上去好奥乐市商业区的宝可梦中心旁的百货内完成捡粪便任务
TM49	回声	好奥乐商业区
TM50	过热	波尼花园
TM51	钢翼	马利埃静市的宝可梦中心
TM52	真气弹	海洋居民之村的宝可梦中心
TM53	能量球	2 号道路（需要怪力猛推）
TM54	点到为止	剧情中获得
TM55	热水	潺潺之丘
TM56	投掷	美乐美乐岛大考验完成后去好奥乐墓园触发少妇扫墓剧情
TM57	充电光束	5 号道路的宝可梦中心下方
TM58	自由落体	打败 8 号道路所有训练家后与入口处精英训练家对战获得
TM59	狂舞挥打	5 号道路上坡
TM60	延后	打败波尼旷野所有训练家后与入口处精英训练家对战获得
TM61	鬼火	可霓可市的地鼠洞窟左侧，需要怪力猛推
TM62	杂技	十克拉山丘最深处的空洞
TM63	查封	火特力山地热发电厂内的研究员
TM64	大爆炸	好奥乐市郊下方的洞穴，需要巨牙鲨喷射
TM65	暗影爪	可霓可市的摊位
TM66	以牙还牙	马利埃静市的宝可梦中心
TM67	修长之角	剧情中获得
TM68	终极冲击	海洋居民之村的宝可梦中心
TM69	岩石打磨	马利埃静市的宝可梦中心
TM70	极光幕	慷待市的宝可梦中心
TM71	尖石攻击	海洋居民之村的宝可梦中心
TM72	伏特替换	辉克拉尼山
TM73	电磁波	7 号道路
TM74	陀螺球	11 号道路
TM75	剑舞	马利埃静市的宝可梦中心
TM76	飞翔	马利埃静市图书馆内左侧的草帽女
TM77	自我暗示	打败 12 号道路的所有训练家后和入口处的宝可梦收藏家对战
TM78	重踏	马利埃静市的宝可梦中心
TM79	冰息	波尼原野
TM80	岩崩	美乐美乐海右侧，需要巨牙鲨喷射
TM81	十字剪	16 号道路
TM82	龙尾	可霓可市的摊位
TM83	死缠烂打	3 号道路
TM84	毒击	17 号道路土坡最左侧滑道处
TM85	食梦	哈伊纳沙漠（上→右→上→右→左→下）
TM86	打草结	树荫丛林
TM87	虚张声势	捕捉封面神兽后到 2 号道路汽车旅馆右侧的古兹马家房间内
TM88	梦话	欧哈纳镇（从 6 号道路左下角小道前往）
TM89	急速折返	马利埃静市的宝可梦中心
TM90	替身	通关后到研究所找库库依博士
TM91	加农光炮	海洋居民之村右侧渔船的钓点旁
TM92	戏法空间	一周目后豪诺豪诺度假地酒店内卡希丽
TM93	疯狂伏特	15 号水路
TM94	冲浪	通关后打败波尼鼓浪岩岸右下角的比基尼组合
TM95	大声咆哮	打败辉克拉尼山的所有训练家后跟的宝可梦中心左下的资深训练家对战
TM96	自然之力	打败所有 5 号道路训练师后和入口处大叔对战
TM97	恶之波动	波尼海岸
TM98	攀瀑	通关后打败波尼鼓浪岩岸右下角的比基尼组合
TM99	魔法闪耀	波尼大峡谷第 2 层钻洞
TM100	密语	好奥乐墓园右上角

阿罗拉全宝可梦入手方法

※“隐”指隐藏特性，“日”指太阳版限定，“月”指月亮版限定。

编号	图标	名字	属性	特性	入手方式
1		木木枭	草 + 飞行	茂盛、远隔（隐）	【特殊】初期供玩家 3 选 1 的宝可梦
2		投羽枭	草 + 飞行	茂盛、远隔（隐）	【进化】木木枭 Lv17 时进化
3		狙射树枭	草 + 幽灵	茂盛、远隔（隐）	【进化】投羽枭 Lv34 时进化
4		火斑喵	火	猛火、威吓（隐）	【特殊】初期供玩家 3 选 1 的宝可梦
5		炎热喵	火	猛火、威吓（隐）	【进化】火斑喵 Lv17 时进化
6		炽焰咆哮虎	火 + 恶	猛火、威吓（隐）	【进化】炎热喵 Lv34 时进化
7		球球海狮	水	激流、湿润之声（隐）	【特殊】初期供玩家 3 选 1 的宝可梦
8		花漾海狮	水	激流、湿润之声（隐）	【进化】球球海狮 Lv17 时进化
9		西狮海壬	水 + 妖精	激流、湿润之声（隐）	【进化】花漾海狮 Lv34 时进化
10		小笃儿	一般 + 飞行	锐利目光、连续攻击、捡拾（隐）	【野生】1、4、5、6、8 号道路
11		喇叭啄鸟	一般 + 飞行	锐利目光、连续攻击、捡拾（隐）	【野生】5、8、11 号道路、树荫丛林、波尼树林、波尼旷野；【进化】小笃儿 Lv14 时进化
12		铳嘴大鸟	一般 + 飞行	锐利目光、连续攻击、强行（隐）	【进化】喇叭啄鸟 Lv28 时进化
13		猫鼬少	一般	蹲守、强壮之颚、适应力（隐）	【野生·白天】1、2、3、4、6、8 号道路、好奥乐市郊、卡拉蔚湾、商业区
14		猫鼬探长	一般	蹲守、强壮之颚、适应力（隐）	【野生·白天】10、11、15、16、17 号道路、阿卡拉岛郊外、卡璞村、市郊海角、波尼原野、波尼古道、波尼树林、波尼旷野、波尼险路 【进化】猫鼬少 Lv20 时在白天进化
15		小拉达	恶 + 一般	贪吃鬼、活力、厚脂肪（隐）	【野生·夜晚】1、2、3、4、6、8 号道路、卡拉蔚湾、好奥乐市郊、商业区、考验之地
16		拉达	恶 + 一般	贪吃鬼、活力、厚脂肪（隐）	【野生·夜晚】10、11、15、16、17 号道路、阿卡拉岛郊外、卡璞村、市郊海角、波尼原野、波尼古道、波尼树林、波尼旷野、波尼险路 【进化】小拉达 Lv20 时在夜晚进化
17		绿毛虫	虫	鳞粉、逃跑（隐）	【野生】1、5 号道路、美乐美乐花园、树荫丛林
18		铁甲蛹	虫	蜕皮	【野生】1、5 号道路、美乐美乐花园、树荫丛林 【进化】绿毛虫 Lv7 时进化
19		巴大蝶	虫 + 飞行	复眼、有色眼镜（隐）	【野生】5 号道路、美乐美乐花园、树荫丛林（绿毛虫、铁甲蛹召唤）；【进化】铁甲蛹 Lv10 时进化
20		芭瓢虫	虫 + 飞行	虫之预感、早起、胆怯（隐）	【野生·白天】1 号道路
21		安瓢虫	虫 + 飞行	虫之预感、早起、铁拳（隐）	【野生白天】10、11、17 号道路、乌拉乌拉花园、马利埃庭园 【进化】芭瓢虫 Lv18 时进化
22		圆丝蛛	虫 + 毒	虫之预感、不眠、狙击手（隐）	【野生·夜晚】1 号道路
23		阿利多斯	虫 + 毒	虫之预感、不眠、狙击手（隐）	【野生夜晚】10、11、17 号道路、乌拉乌拉花园、马利埃庭园 【进化】圆丝蛛 Lv28 时进化
24		皮丘	电	静电、避雷针（隐）	【野生】1 号道路、商业区
25		皮卡丘	电	静电、避雷针（隐）	【野生】在 1 号道路、商业区被皮丘召唤
26		雷丘	电 + 超能	冲浪之尾	【进化】皮卡丘使用雷之石时进化
27		强颚鸡母虫	虫	虫之预感	【野生】1、4、5、6 号道路
28		虫电宝	虫 + 电	蓄电池	【野生】火特力山 【进化】强颚鸡母虫 Lv20 时进化
29		锹农炮虫	虫 + 电	漂浮	【进化】虫电宝在波尼大峡谷升级进化
30		盆才怪	岩石	结实、坚硬脑袋、胆怯（隐）	【野生】1、5 号道路、树荫丛林
31		树才怪	岩石	结实、坚硬脑袋、胆怯（隐）	【野生】在 1、5 号道路、树荫丛林被盆才怪召唤
32		小福蛋	一般	自然回复、天恩、友情防守（隐）	【野生】1 号道路（皮丘、盆才怪、小卡比兽召唤）、4 号道路（白天时小笃儿召唤）、5 号道路（盆才怪召唤）、6 号道路（白天时小笃儿召唤）、商业区（皮丘召唤）、树荫丛林（盆才怪召唤）；【特殊】在马利埃静市寿司店用顽皮熊猫与 NPC 交换
33		吉利蛋	一般	自然回复、天恩、治愈之心（隐）	【野生】12 号道路（电击怪召唤）、辉克拉尼山（夜晚被皮宝宝召唤）、火特力山（电击怪召唤）、波尼树林（利欧路召唤）；【进化】小福蛋携带浑圆之石在白天升级进化
34		幸福蛋	一般	自然回复、天恩、治愈之心（隐）	【进化】吉利蛋的亲密度达到一定程度时进化
35		小卡比兽	一般	捡拾、厚脂肪、贪吃鬼（隐）	【野生】1 号道路；【特殊】2017 年 1 月 11 日之前，在标题菜单中选择“神秘礼物→接收礼物”后，进入宝可梦中心与 NPC 对话即可获得拥有特殊招式手下留情的小卡比兽与道具卡比兽 Z
36		卡比兽	一般	免疫、厚脂肪、贪吃鬼（隐）	【野生】1 号道路（小卡比兽召唤）；【进化】小卡比兽的亲密度达到一定程度时进化
37		呆呆兽	水 + 超能	迟钝、我行我素、再生力（隐）	【野生】16 号水道、好奥乐市郊、卡拉蔚湾
38		呆壳兽	水 + 超能	迟钝、我行我素、再生力（隐）	【野生】卡拉蔚湾；【进化】呆呆兽 Lv37 时进化
39		呆呆王	水 + 超能	迟钝、我行我素、再生力（隐）	【进化】呆呆兽携带王者之证时通信进化
40		长翅鸥	水 + 飞行	锐利目光、湿润之躯、雨盘（隐）	【野生】7、8 号道路、好奥乐市郊、美乐美乐海、卡拉蔚湾、海滩区、商业区、豪诺豪诺海滩、阿卡拉岛郊外、潺潺之丘、霸主居处
41		大嘴鸥	水 + 飞行	锐利目光、湿润之躯、雨盘（隐）	【野生】14、15、16 号道路、乌拉乌拉后海岸、卡璞村、波尼原野、波尼古道、波尼旷野、波尼险路、椰蛋树岛
42		凯西	超能	同步、精神力、魔法防守（隐）	【野生】2 号道路、商业区
43		勇基拉	超能	同步、精神力、魔法防守（隐）	【进化】凯西 Lv16 时进化
44		胡地	超能	同步、精神力、魔法防守（隐）	【进化】勇吉拉通信进化

编号	图标	名字	属性	特性	入手方式
45		喵喵	恶	拾捡、技术高手、胆怯（隐）	【野生】2 号道路、商业区、好奥乐市郊、马利埃庭园
46		猫老大	恶	毛皮大衣、技术高手、胆怯（隐）	【进化】喵喵的亲密度达到一定程度时进化
47		小磁怪	电 + 钢	磁力、结实、分析（隐）	【野生】商业区、好奥乐市郊、市郊海角
48		三合一磁怪	电 + 钢	磁力、结实、分析（隐）	【进化】小磁怪 Lv30 时进化
49		自爆磁怪	电 + 钢	磁力、结实、分析（隐）	【进化】三合一磁怪在波尼大峡谷附近升级时进化
50		臭泥	毒 + 恶	毒手、贪吃鬼、化学之力（隐）	【野生】商业区、好奥乐市郊、市郊海角
51		臭臭泥	毒 + 恶	毒手、贪吃鬼、化学之力（隐）	【进化】臭泥 Lv38 时进化
52		卡蒂狗	火	威吓、引火、正义之心（隐）	【野生】2 号道路
53		风速狗	火	威吓、引火、正义之心（隐）	【进化】卡蒂狗使用火之石进化
54		催眠貘	超能	不眠、预知梦、精神力（隐）	【野生】2 号道路
55		引梦貘人	超能	不眠、预知梦、精神力（隐）	【野生】波尼旷野；【进化】催眠貘 Lv26 时进化
56		幕下力士	格斗	厚脂肪、毅力、强行（隐）	【野生】2 号道路
57		铁掌力士	格斗	厚脂肪、毅力、强行（隐）	【野生】波尼旷野；【进化】幕下力士 Lv24 时进化
58		图图犬	一般	我行我素、技术高手、心情不定（隐）	【野生】2 号道路
59		好胜蟹	格斗	怪力钳、铁拳、愤怒穴位（隐）	【野生】2、3、4、5、8、10、16、17 号道路（树果堆）、乌拉乌拉后海岸（树果堆）、波尼原野（树果堆）
60		好胜毛蟹	格斗 + 冰	怪力钳、铁拳、愤怒穴位（隐）	【进化】好胜蟹在拉纳基拉山附近升级进化
61		鬼斯	幽灵 + 毒	漂浮	【野生】好奥乐墓园、回忆之丘
62		鬼斯通	幽灵 + 毒	漂浮	【野生】超值超市旧址 【进化】鬼斯 Lv25 时进化
63		耿鬼	幽灵 + 毒	诅咒之躯	【野生】超值超市旧址（鬼斯通召唤） 【进化】鬼斯通通信进化
64		飘飘球	幽灵 + 飞行	引爆、轻装、受热激升（隐）	【野生·白天】好奥乐墓园
65		随风球	幽灵 + 飞行	引爆、轻装、受热激升（隐）	【进化】飘飘球 Lv20 时进化
66		梦妖	幽灵	漂浮	【野生·夜晚】好奥乐墓园
67		梦妖魔	幽灵	漂浮	【进化】梦妖使用暗之石进化
68		超音蝠	毒 + 飞行	精神力、穿透（隐）	【野生】十克拉山丘、好奥乐墓园、通海洞穴、考验之地、回忆之丘、地鼠隧道、树荫丛林
69		大嘴蝠	毒 + 飞行	精神力、穿透（隐）	【野生】拉纳基拉山、超值超市旧址、波尼大峡谷、终结洞窟 【进化】超音蝠 Lv22 时进化
70		叉字蝠	毒 + 飞行	精神力、穿透（隐）	【野生】终结洞窟；【进化】大嘴蝠的亲密度达到一定程度时进化
71		地鼠	地面 + 钢	沙隐、卷发、沙之力（隐）	【野生】5、7 号道路、十克拉山丘、通海洞穴、考验之地、地鼠隧道、树荫丛林
72		三地鼠	地面 + 钢	沙隐、卷发、沙之力（隐）	【野生】哈伊纳沙漠、波尼海岸、波尼大峡谷、终结洞窟 【进化】三地鼠 Lv26 时进化
73		烈雀	一般 + 飞行	锐利目光、狙击手（隐）	【野生】2、3 号道路
74		大嘴雀	一般 + 飞行	锐利目光、狙击手（隐）	【野生】10、17 号道路、辉克拉尼山、波尼旷野 【进化】烈雀 Lv20 时进化
75		毛头小鹰	一般 + 飞行	锐利目光、强行、活力（隐）	【野生】3 号道路（日）
76		勇士雄鹰	一般 + 飞行	锐利目光、强行、不服输（隐）	【野生】波尼旷野（日） 【进化】毛头小鹰 Lv54 时进化
77		秃鹰丫头	恶 + 飞行	健壮胸肌、防尘、碎裂铠甲（隐）	【野生】3 号道路（月）
78		秃鹰娜	恶 + 飞行	健壮胸肌、防尘、碎裂铠甲（隐）	【野生】波尼旷野（月） 【进化】秃鹰丫头 Lv54 时进化
79		猴怪	格斗	干劲、愤怒穴位、不服输（隐）	【野生】3 号道路
80		火暴猴	格斗	干劲、愤怒穴位、不服输（隐）	【野生】波尼旷野 【进化】猴怪 Lv28 时进化
81		信使鸟	冰 + 飞行	干劲、活力、不眠（隐）	【野生】3 号道路
82		花舞鸟（热辣热辣风格）	火 + 飞行	舞者	【野生】乌拉乌拉花园
		花舞鸟（啪滋啪滋风格）	电 + 飞行	舞者	【野生】美乐美乐花园
		花舞鸟（呼拉呼拉风格）	超能 + 飞行	舞者	【野生】6 号道路
		花舞鸟（轻盈轻盈风格）	幽灵 + 飞行	舞者	【野生】波尼花园
83		萌虻	虫 + 妖精	采蜜、鳞粉、甜幕（隐）	【野生】2、3 号道路、美乐美乐花园
84		蝶结萌虻	虫 + 妖精	采蜜、鳞粉、甜幕（隐）	【野生】乌拉乌拉花园、波尼花园；【进化】萌虻 Lv25 时进化
85		百合根娃娃	草	叶绿素、我行我素、叶子防守（隐）	【野生】月亮版限定：美乐美乐花园、乌拉乌拉花园、马利埃庭园、波尼旷野、波尼花园
86		裙儿小姐	草	叶绿素、我行我素、叶子防守（隐）	【进化】百合根娃娃使用日之石时进化
87		木棉球	草 + 妖精	恶作剧之心、穿透、叶绿素（隐）	【野生】太阳版限定：美乐美乐花园、乌拉乌拉花园、马利埃庭园、波尼旷野、波尼花园
88		风妖精	草 + 妖精	恶作剧之心、穿透、叶绿素（隐）	【进化】木棉球使用日之石时进化
89		可达鸭	水	湿气、无关天气、悠游自如（隐）	【野生】十克拉山丘、通海洞穴、潺潺之丘、马利埃庭园
90		哥达鸭	水	湿气、无关天气、悠游自如（隐）	【野生】波尼险路、波尼大峡谷；【进化】可达鸭 Lv33 时进化
91		鲤鱼王	水	悠游自如、胆怯（隐）	【野生】7、8、9、13、14、15 号道路、美乐美乐海、卡拉蔚湾、海滩区、通海洞穴、欧哈纳镇、阿卡拉岛郊外、潺潺之丘、霸主居处、乌拉乌拉后海岸、马利埃庭园、波尼原野、波尼鼓浪岩岸、波尼险路、海洋居民之村、波尼花园、波尼大峡谷
92		暴鲤龙	水 + 飞行	威吓、自信过度（隐）	【野生】在以下地点被鲤鱼王召唤：7、8、9、13、14、15 号道路、美乐美乐海、卡拉蔚湾、海滩区、通海洞穴、欧哈纳镇、阿卡拉岛郊外、潺潺之丘、霸主居处、乌拉乌拉后海岸、马利埃庭园、波尼原野、波尼鼓浪岩岸、波尼险路、海洋居民之村、波尼花园、波尼大峡谷；【进化】鲤鱼王 lv20 时进化

编号	图标	名字	属性	特性	入手方式
93		泥泥鳅	水 + 地面	迟钝、危险预知、湿润之躯（隐）	【野生】通海洞穴、欧哈纳镇、波尼险路、波尼花园、波尼大峡谷
94		鲶鱼王	水 + 地面	迟钝、危险预知、湿润之躯（隐）	【野生】在通海洞穴、欧哈纳镇、波尼险路、波尼花园、波尼大峡谷被泥泥鳅召唤；【进化】泥泥鳅 Lv30 级进化
95		腕力	格斗	毅力、无防守、不屈之心（隐）	【野生】最深处的空洞；【特殊】在 2 号道路宝可梦中心用烈雀跟 NPC 交换
96		豪力	格斗	毅力、无防守、不屈之心（隐）	【野生】波尼大峡谷；【进化】腕力 Lv28 时进化
97		怪力	格斗	毅力、无防守、不屈之心（隐）	【进化】豪力通信进化
98		石丸子	岩石	结实、碎裂铠甲、沙之力（隐）	【野生】十克拉山丘、最深处的空洞
99		地幔岩	岩石	结实、碎裂铠甲、沙之力（隐）	【野生】波尼大峡谷；【进化】石丸子 Lv25 时进化
100		庞岩怪	岩石	结实、扬沙、沙之力（隐）	【进化】地幔岩通信进化
101		小碎钻	岩石 + 妖精	恒净之躯、结实（隐）	【野生】十克拉山丘、最深处的空洞、波尼大峡谷
102		勾魂眼	恶 + 幽灵	锐利眼光、慢出、恶作剧之心（隐）	【野生】十克拉山丘、波尼大峡谷
103		岩狗狗	岩石	锐利眼光、干劲、不屈之心（隐）	【野生】最深处的空洞
104		鬃岩狼人（白天形态）	岩石	锐利眼光、拨沙、不屈之心（隐）	【野生·白天】波尼大峡谷；【进化】岩狗狗 Lv25 时在白天进化
		鬃岩狼人（夜晚形态）	岩石	锐利眼光、干劲、无防守（隐）	【野生·夜晚】波尼大峡谷；【进化】岩狗狗 Lv25 时在夜晚进化
105		晃晃斑	一般	我行我素、蹒跚、唱反调（隐）	【野生】最深处的空洞、哈伊纳沙漠
106		玛瑙水母	水 + 毒	恒净之躯、污泥浆、雨盘（隐）	【野生】7、8、14 号道路、15 号水路、美乐美乐海、卡拉蔚湾、海滩区、豪诺豪诺海滩、霸主居处、乌拉乌拉后海岸
107		毒刺水母	水 + 毒	恒净之躯、污泥浆、雨盘（隐）	【野生】波尼原野；【进化】玛瑙水母 Lv30 时进化
108		荧光鱼	水	悠游自如、饮水、水幕（隐）	【野生】7、8、14 号道路、15 号水路、美乐美乐海、卡拉蔚湾、海滩区、豪诺豪诺海滩、霸主居处、乌拉乌拉后海岸
109		霓虹鱼	水	悠游自如、饮水、水幕（隐）	【野生】波尼原野；【进化】荧光鱼 Lv31 时进化
110		弱丁鱼	水	鱼群	【野生】7、8、9、13、14 号道路、15 号水路、美乐美乐海、卡拉蔚湾、海滩区、阿卡拉岛郊外、霸主居处、乌拉乌拉后海岸
111		爱心鱼	水	悠游自如、湿润之躯（隐）	【野生】美乐美乐海、海滩区、9 号道路
112		太阳珊瑚	水 + 岩石	活力、自然回复、再生力（隐）	【野生】美乐美乐海、海滩区、9 号道路
113		好坏星	毒 + 水	不仁不义、柔软、再生力（隐）	【野生】9 号道路、美乐美乐海、海滩区
114		超坏星	毒 + 水	不仁不义、柔软、再生力（隐）	【进化】好坏星 Lv38 时进化
115		大舌贝	水	硬壳盔甲、连续攻击、防尘（隐）	【野生】卡拉蔚湾
116		刺甲贝	水 + 冰	硬壳盔甲、连续攻击、防尘（隐）	【进化】大舌贝使用水之石进化
117		宝贝龙	龙	坚硬脑袋、强行（隐）	【野生】卡拉蔚湾、3 号道路
118		甲壳龙	龙	坚硬脑袋、防尘（隐）	【野生】卡拉蔚湾(宝贝龙召唤)；【进化】宝贝龙 Lv30 时进化
119		暴飞龙	龙 + 飞行	威吓、自信过度（隐）	【野生】3 号道路(宝贝龙召唤)；【进化】甲壳龙 Lv50 时进化
120		小约克	一般	干劲、捡拾、逃跑（隐）	【野生】4、5、6 号道路、潺潺之丘欧哈纳牧场
121		哈约克	一般	威吓、拨沙、胆量（隐）	【进化】小约克 Lv16 时进化
122		长毛狗	一般	威吓、拨沙、胆量（隐）	【进化】哈约克 lv32 时进化
123		伊布	一般	逃跑、适应力、危险预知（隐）	【野生】4、6 号道路 【特殊】跟饲育屋主人对话后获得的宝可梦蛋，孵化而出
124		水伊布	水	储水、湿润之躯（隐）	【进化】伊布使用水之石进化
125		雷伊布	电	蓄电、飞毛腿(隐)	【进化】伊布使用雷之石进化
126		火伊布	火	引火、毅力（隐）	【进化】伊布使用火之石进化
127		太阳伊布	超能	同步、魔法镜(隐)	【野生·白天】在 4、6 号道路被伊布召唤；【进化】伊布的亲密度达到一定程度时在白天升级进化
128		月亮伊布	恶	同步、精神力(隐)	【野生·夜晚】在 4、6 号道路被伊布召唤；【进化】伊布的亲密度达到一定程度时在夜晚升级进化
129		叶伊布	草	叶子防守、叶绿素（隐）	【进化】伊布在树荫丛林青苔石附近升级进化
130		冰伊布	冰	血隐、冰冻之躯（隐）	【进化】伊布在拉纳基拉山冰石附近升级进化
131		仙子伊布	妖精	迷人之躯、妖精皮肤（隐）	【进化】伊布的亲密度达到一定程度且习得妖精系招式时升级进化
132		泥驴仔	地面	我行我素、吃持久力、精神力(隐)	【野生】4、6、12 号道路、欧哈纳牧场、火特力山
133		重泥挽马	地面	我行我素、吃持久力、精神力(隐)	【野生】波尼旷野 【进化】泥驴仔 Lv30 时进化
134		宝宝丁	一般 + 妖精	迷人之躯、好胜、友情防守（隐）	【野生·白天】4、6 号道路
135		胖丁	一般 + 妖精	迷人之躯、好胜、友情防守（隐）	【野生·白天】在 4、6 号道路被小笃儿召唤；【进化】宝宝丁的亲密度达到一定程度时进化
136		胖可丁	一般 + 妖精	迷人之躯、好胜、察觉（隐）	【进化】胖丁使用月之石进化
137		肯泰罗	一般	威吓、愤怒穴位、强行（隐）	【野生】欧哈纳牧场、波尼旷野
138		大奶罐	一般	厚脂肪、胆量、食草（隐）	【野生】欧哈纳牧场、波尼旷野
139		溜溜糖球	虫 + 水	悠游自如、雨盘（隐）	【野生·夜晚】潺潺之丘
140		雨翅蛾	虫 + 飞行	威吓、紧张感（隐）	【野生·夜晚】马利埃庭园 【进化】溜溜糖球 Lv22 时进化
141		滴蛛	虫 + 水	水泡、蓄水（隐）	【野生·白天】潺潺之丘
142		滴蛛霸	虫 + 水	水泡、蓄水（隐）	【野生·白天】马利埃庭园 【进化】滴蛛 Lv22 时进化
143		伪螳草	草	叶子防守、唱反调（隐）	【野生】5 号道路、树荫丛林
144		兰螳花	草	叶子防守、唱反调（隐）	【进化】伪螳草 Lv34 时在白天进化
145		睡睡菇	草 + 妖精	发光、孢子、雨盘（隐）	【野生·夜晚】潺潺之丘、树荫丛林、11 号道路

编号	图标	名字	属性	特性	入手方式
146		灯罩夜菇	草 + 妖精	发光、孢子、雨盘（隐）	【进化】睡睡菇 Lv24 时进化
147		派拉斯	虫 + 草	孢子、干燥皮肤、湿气（隐）	【野生·白天】11 号道路、潺潺之丘、树荫丛林
148		派拉斯特	虫 + 草	孢子、干燥皮肤、湿气（隐）	【进化】派拉斯 Lv24 时进化
149		蚊香蝌蚪	水	储水、湿气、悠游自如（隐）	【野生】潺潺之丘、马利埃庭园
150		蚊香君	水	储水、湿气、悠游自如（隐）	【野生】马利埃庭园；【特殊】在可霓可市宝可梦中心用超音蝠跟 NPC 交换；【进化】蚊香蝌蚪 Lv25 时进化
151		蚊香泳士	水 + 格斗	储水、湿气、悠游自如（隐）	【野生·白天】马利埃庭园 【进化】蚊香君使用水之石进化
152		蚊香蛙皇	水	储水、湿气、降雨（隐）	【野生夜晚】马利埃庭园；【进化】蚊香君携带王者之证时通信进化
153		角金鱼	水	悠游自如、水幕、避雷针（隐）	【野生】潺潺之丘、马利埃庭园
154		金鱼王	水	悠游自如、水幕、避雷针（隐）	【野生】在潺潺之丘、马利埃庭园被角金鱼召唤；【进化】角金鱼 Lv33 时进化
155		丑丑鱼	水	悠游自如、迟钝、适应力（隐）	【野生】潺潺之丘
156		美纳斯	水	神奇鳞片、好胜、迷人之躯（隐）	【进化】丑丑鱼携带美丽鳞片时通信进化
157		保姆曼波	水	治愈之心、湿润之躯、再生力(隐）	【野生】霸主居处（潺潺之丘）
158		小箭雀	一般 + 飞行	健壮胸肌、疾风之翼（隐）	【野生】维拉火山公园
159		火箭雀	火 + 飞行	火焰之躯、疾风之翼（隐）	【野生】8 号道路 【进化】小箭雀 Lv17 时进化
160		烈箭鹰	火 + 飞行	火焰之躯、疾风之翼（隐）	【进化】火箭雀 Lv35 时进化；【特殊】在波尼险路入口用穿着熊跟 NPC 交换
161		夜盗火蜥	火 + 毒	腐蚀、迟钝（隐）	【野生】8 号道路、维拉火山公园
162		焰后蜥	火 + 毒	腐蚀、迟钝（隐）	【进化】雌性夜盗火蜥 Lv33 时进化
163		卡拉卡拉	地面	坚硬脑袋、避雷针、战斗盔甲(隐）	【野生】维拉火山公园
164		嘎啦嘎啦	火 + 幽灵	诅咒身躯、避雷针、坚硬脑袋(隐）	【进化】卡拉卡拉 Lv28 时在夜晚进化
165		袋兽	一般	早起、胆量、精神力（隐）	【野生】维拉火山公园
166		鸭嘴宝宝	火	火焰之躯、干劲（隐）	【野生】维拉火山公园
167		鸭嘴火兽	火	火焰之躯、干劲（隐）	【野生】维拉火山公园（鸭嘴宝宝召唤） 【进化】鸭嘴宝宝 Lv30 时进化
168		鸭嘴炎兽	火	火焰之躯、干劲（隐）	【进化】鸭嘴火兽携带熔岩增幅器时通信进化
169		童偶熊	一般 + 格斗	毛茸茸、笨拙、迷人之躯（隐）	【野生】8 号道路、阿卡拉岛郊外
170		穿着熊	一般 + 格斗	毛茸茸、笨拙、紧张感（隐）	【野生】波尼险路 【进化】童偶熊 Lv27 时进化
171		甜竹竹	草	叶子防守、迟钝、甜幕（隐）	【野生】树荫丛林；【特殊】在 5 号道路拿小约克与 NPC 交换
172		甜舞妮	草	叶子防守、迟钝、甜幕（隐）	【特殊】在海洋居民之村拿布鲁皇与 NPC 交换 【进化】甜竹竹 Lv18 时进化
173		甜冷美后	草	叶子防守、女王的威严、甜幕(隐）	【进化】甜舞妮习得招式踩踏时进化
174		花疗环环	妖精	花幕、先行治疗、自然回复（隐）	【野生】树荫丛林
175		凯罗斯	虫	怪力钳、破格、自信过度（隐）	【野生】树荫丛林
176		智挥猩	一般 + 超能	精神力、心灵感应、共生（隐）	【野生】树荫丛林（月）
177		投掷猴	格斗	接球手、不服输（隐）	【野生】树荫丛林（日）
178		黏黏宝	龙	食草、湿润之躯、黏滑（隐）	【野生·雨天】树荫丛林（召唤）、17 号道路（召唤）
179		黏美儿	龙	食草、湿润之躯、黏滑（隐）	【野生·雨天】椰蛋树岛（召唤） 【进化】黏黏宝 Lv40 时进化
180		黏美龙	龙	食草、湿润之躯、黏滑（隐）	【进化】黏美儿 Lv50 时在雨天进化
181		飘浮泡泡	一般	阴晴不定	【野生】17 号道路、树荫丛林、卡璞村、哈伊纳沙漠、马利埃庭园、拉纳基拉山、椰蛋树岛
182		胆小虫	虫 + 水	跃跃欲逃	【野生】地图可见：8 号道路、波尼原野、波尼鼓浪岩岸
183		具甲武者	虫 + 水	危险回避	【进化】胆小虫 Lv30 时进化
184		海星星	水	发光、自然回复、分析（隐）	【野生】7 号道路、豪诺豪诺海滩
185		宝石海星	水 + 超能	发光、自然回复、分析（隐）	【野生】7 号道路(海星星召唤)；【进化】海星星使用水之石进化
186		沙丘娃	幽灵 + 地面	遇水凝固、沙隐（隐）	【野生】地图可见：豪诺豪诺海滩
187		噬沙堡爷	幽灵 + 地面	遇水凝固、沙隐（隐）	【进化】沙丘娃 Lv42 时进化
188		头盖龙	岩石	破格、强行（隐）	【特殊】在可霓可市商店处购买头盖化石后，在 8 号道路的化石复原所复活（日）
189		战槌龙	岩石	破格、强行（隐）	【进化】头盖龙 lv30 时进化
190		盾甲龙	岩石 + 钢	结实、隔音（隐）	【特殊】在可霓可市商店处购买盾甲化石后，在 8 号道路的化石复原所复活（月）
191		护城龙	岩石 + 钢	结实、隔音（隐）	【进化】盾甲龙 lv30 时进化
192		始祖小鸟	岩石 + 飞行	软弱	【特殊】在可霓可市商店处购买羽毛化石后，在 8 号道路的化石复原所复活（月）
193		始祖大鸟	岩石 + 飞行	软弱	【进化】始祖小鸟 lv37 时进化
194		原盖海龟	水 + 岩石	坚硬岩石、结实、悠游自如（隐）	【特殊】在可霓可市商店处购买背盖化石后，在 8 号道路的化石复原所复活（日）
195		肋骨海龟	水 + 岩石	坚硬岩石、结实、悠游自如（隐）	【进化】原盖海龟 lv37 时进化
196		小木灵	幽灵 + 草	自然回复、察觉、收获（隐）	【野生】回忆之丘
197		朽木妖	幽灵 + 草	自然回复、察觉、收获（隐）	【进化】小木灵通信进化
198		朝北鼻	岩石	结实、磁力、沙之力（隐）	【野生】阿卡拉岛郊外
199		大朝北鼻	岩石 + 钢	结实、磁力、沙之力（隐）	【进化】朝北鼻在波尼大峡谷附近升级进化
200		拳海参	水	飞出的内在物、纯朴（隐）	【野生】7 号道路、豪诺豪诺海滩
201		灯笼鱼	水 + 电	蓄电、发光、储水（隐）	【野生】8 号道路、阿卡拉岛郊外

编号	图标	名字	属性	特性	入手方式
202		电灯怪	水 + 电	蓄电、发光、储水（隐）	【进化】灯笼鱼 Lv27 时进化
203		属性：空	一般	战斗铠甲	【特殊】一周目通关后在以太乐园保护区内与格拉吉欧对话获得
204		银伴战兽	一般	AR 系统	【进化】属性：空的亲密度达到一定程度时进化
205		基格尔德	龙 + 地面	气场破坏、群聚变形	【特殊】收集 50 个基格尔德细胞在 16 号道路上方屋子内的再生机处合成
206		破破袋	毒	恶臭、黏着、引爆（隐）	【野生】市郊海角
207		灰尘山	毒	恶臭、破裂铠甲、引爆（隐）	【野生】市郊海角（破破袋召唤）；【进化】破破袋 Lv36 时进化
208		盔甲鸟	钢 + 飞行	锐利目光、结实、破裂铠甲（隐）	【野生】10、17 号道路、辉克拉尼山、波尼大峡谷
209		百变怪	一般	柔软、变身者（隐）	【野生】辉克拉尼山
210		皮宝宝	妖精	迷人之躯、魔法防守、友情防守（隐）	【野生·夜晚】辉克拉尼山
211		皮皮	妖精	迷人之躯、魔法防守、友情防守（隐）	【野生·夜晚】辉克拉尼山（皮宝宝召唤）；【进化】皮宝宝的亲密度达到一定程度时进化
212		皮可西	妖精	迷人之躯、魔法防守、纯朴（隐）	【进化】皮皮使用月之石进化
213		小陨星	岩石 + 飞行	限界盾壳	【野生】辉克拉尼山
214		铁哑铃	钢 + 超能	恒净之躯、轻金属（隐）	【野生】辉克拉尼山
215		金属怪	钢 + 超能	恒净之躯、轻金属（隐）	【进化】铁哑铃 Lv20 时进化
216		巨金怪	钢 + 超能	恒净之躯、轻金属（隐）	【进化】金属怪 Lv45 时进化
217		多边兽	一般	复制、下载、分析（隐）	【特殊】打败理事长露莎米奈后到 15 号水路的以太之家内从职员处获得
218		多边兽Ⅱ	一般	复制、下载、分析（隐）	【进化】多边兽携带升级数据时通信进化
219		多边兽 Z	一般	适应力、下载、分析（隐）	【进化】多边兽携带可疑补丁时通信进化
220		顽皮熊猫	格斗	铁拳、破格、胆量（隐）	【野生】10、11、17 号道路
221		流氓熊猫	格斗 + 恶	铁拳、破格、胆量（隐）	【野生】在 10、11、17 号道路被顽皮熊猫召唤 【进化】队伍中存在恶系宝可梦，顽皮熊猫 Lv32 时进化
222		树枕尾熊	一般	绝对睡眠	【野生】11 号道路
223		煤炭龟	火	白色烟雾、日照、硬壳盔甲（隐）	【野生】12 号道路、火特力山
224		爆焰龟兽	火 + 龙	硬壳盔甲	【野生】火特力山（日）
225		托戈德玛尔	电 + 钢	铁刺、避雷针、结实（隐）	【野生】火特力山
226		电击怪	电	静电、干劲（隐）	【野生】12 号道路、火特力山
227		电击兽	电	静电、干劲（隐）	【野生】在 12 号道路、火特力山被电击怪召唤 【进化】电击怪 lv30 时进化
228		电击魔兽	电	电气引擎、干劲（隐）	【进化】电击兽携带电力增幅器时通信进化
229		小拳石	岩石 + 电	磁力、结实、电气皮肤（隐）	【野生】12 号道路、火特力山
230		隆隆石	岩石 + 电	磁力、结实、电气皮肤（隐）	【野生】17 号道路 【特殊】在卡璞村宝可梦中心用鬼斯通跟 NPC 交换 【进化】小拳石 Lv25 时进化
231		隆隆岩	岩石 + 电	磁力、结实、电气皮肤（隐）	【进化】隆隆石通信进化
232		黑眼鳄	地面 + 恶	威吓、自信过度、愤怒穴位（隐）	【野生】哈伊纳沙漠
233		混混鳄	地面 + 恶	威吓、自信过度、愤怒穴位（隐）	【进化】黑眼鳄 Lv29 时进化
234		流氓鳄	地面 + 恶	威吓、自信过度、愤怒穴位（隐）	【进化】混混鳄 Lv40 时进化
235		大颚蚁	地面	怪力钳、沙穴、强行（隐）	【野生】哈伊纳沙漠
236		超音波幼虫	地面 + 龙	漂浮	【进化】大颚蚁 Lv35 时进化
237		沙漠蜻蜓	地面 + 龙	漂浮	【进化】超音波幼虫 Lv45 时进化
238		圆陆鲨	地面 + 龙	沙隐、粗糙皮肤（隐）	【特殊】尖牙陆鲨生蛋孵出
239		尖牙陆鲨	地面 + 龙	沙隐、粗糙皮肤（隐）	【野生】哈伊纳沙漠；【进化】圆陆鲨 Lv24 时进化
240		烈咬陆鲨	地面 + 龙	沙隐、粗糙皮肤（隐）	【进化】尖牙陆鲨 Lv48 时进化
241		钥圈儿	钢 + 妖精	恶作剧之心、魔术师（隐）	【野生】超值超市旧址
242		谜拟 Q	幽灵 + 妖精	画皮	【野生】超值超市旧址
243		磨牙彩皮鱼	水 + 超能	鲜艳之躯、强壮之颚、奇迹皮肤（隐）	【野生】13、14、15 号道路、乌拉乌拉后海岸
244		老翁龙	一般 + 龙	怒气冲天、食草、无关天气（隐）	【野生】拉纳基拉山
245		阿勃梭鲁	恶	压迫感、超幸运、正义之心（隐）	【野生】卡璞村、拉纳基拉山
246		雪童子	冰	精神力、冰冻之躯、心情不定（隐）	【野生】卡璞村、拉纳基拉山
247		冰鬼护	冰	精神力、冰冻之躯、心情不定（隐）	【野生】拉纳基拉山（雪童子召唤） 【进化】雪童子 Lv42 时进化
248		雪妖女	冰 + 幽灵	雪隐、诅咒之躯（隐）	【进化】雌性雪童子使用觉醒之石进化
249		狃拉	恶 + 冰	精神力、锐利目光、顺手牵羊（隐）	【野生】拉纳基拉山
250		玛狃拉	恶 + 冰	压迫感、顺手牵羊（隐）	【进化】狃拉携带锐利之爪在夜晚升级时进化
251		穿山鼠	冰 + 钢	雪隐、拨雪（隐）	【野生】卡璞村（月）、拉纳基拉山（月）
252		穿山王	冰 + 钢	雪隐、拨雪（隐）	【进化】穿山鼠使用冰之石时进化
253		六尾	冰	雪隐、降雪（隐）	【野生】卡璞村（日）、拉纳基拉山（日）
254		九尾	冰 + 妖精	雪隐、降雪（隐）	【进化】六尾使用冰之石进化
255		迷你冰	冰	冰冻之躯、雪隐、碎裂铠甲（隐）	【野生】卡璞村
256		多多冰	冰	冰冻之躯、雪隐、碎裂铠甲（隐）	【野生】拉纳基拉山 【进化】迷你冰 lv35 时进化
257		双倍多多冰	冰	冰冻之躯、降雪、碎裂铠甲（隐）	【进化】多多冰 Lv47 时进化

编号	图标	名字	属性	特性	入手方式
258		布鲁	妖精	威吓、逃跑、胆怯（隐）	【特殊】布鲁皇生蛋孵出
259		布鲁皇	妖精	威吓、飞毛腿、胆怯（隐）	【野生】波尼原野、波尼树林、波尼古道、波尼险路；【进化】布鲁 Lv23 时进化
260		无壳海兔	水	黏着、引水、沙之力（隐）	【特殊】海兔兽生蛋孵出
261		海兔兽	水 + 地面	黏着、引水、沙之力（隐）	【野生】波尼原野、波尼古道、椰蛋树岛
262		古空棘鱼	水 + 岩石	悠游自如、坚硬脑袋、结实（隐）	【野生】波尼原野
263		破破舵轮	幽灵 + 草	钢能力者	【野生】海洋居民之村
264		利牙鱼	水 + 恶	粗糙皮肤、加速（隐）	【特殊】巨牙鲨生蛋孵出
265		巨牙鲨	水 + 恶	粗糙皮肤、加速（隐）	【野生】波尼鼓浪岩岸 【进化】利牙鱼 Lv30 时进化
266		吼吼鲸	水	水幕、迟钝、压迫感（隐）	【野生】波尼原野、波尼鼓浪岩岸、海洋居民之村
267		吼鲸王	水	水幕、迟钝、压迫感（隐）	【野生】波尼原野、波尼鼓浪岩岸、海洋居民之村；【进化】吼吼鲸 Lv40 时进化
268		拉普拉斯	水 + 冰	储水、硬壳盔甲（隐）	【野生】波尼原野
269		蛋蛋	草 + 超能	叶绿素、收获（隐）	【野生】波尼原野、波尼古道、椰蛋树岛
270		椰蛋树	草 + 龙	察觉、收获（隐）	【野生】椰蛋树岛；【进化】蛋蛋使用叶之石进化
271		心鳞宝	龙	防弹、隔音、防尘（隐）	【野生】波尼大峡谷
272		鳞甲龙	龙 + 格斗	防弹、隔音、防尘（隐）	【野生】波尼大峡谷（心鳞宝召唤） 【进化】心鳞宝 Lv35 时进化
273		杖尾鳞甲龙	龙 + 格斗	防弹、隔音、防尘（隐）	【野生】波尼大峡谷（心鳞宝召唤） 【进化】鳞甲龙 Lv45 时进化
274		电飞鼠	电 + 飞行	静电、电气引擎（隐）	【野生】波尼旷野
275		飞天螳螂	虫 + 飞行	虫之预感、技术高手、不屈之心（隐）	【野生】波尼旷野
276		巨钳螳螂	虫 + 钢	虫之预感、技术高手、轻金属（隐）	【进化】飞天螳螂携带金属膜时通信进化
277		黑暗鸦	恶 + 飞行	不眠、超幸运、恶作剧之心（隐）	【野生】波尼大峡谷
278		乌鸦头头	恶 + 飞行	不眠、超幸运、自信过度（隐）	【进化】黑暗鸦使用暗之石时进化
279		利欧路	格斗	不屈之心、精神力、恶作剧之心（隐）	【野生】波尼树林
280		路卡利欧	格斗 + 钢	不屈之心、精神力、正义之心（隐）	【野生】波尼树林（利欧路召唤）； 【进化】利欧路的亲密度达到一定程度时在白天进化
281		迷你龙	龙	蜕皮、神奇鳞片（隐）	【野生】波尼险路、波尼花园、波尼大峡谷
282		哈克龙	龙	蜕皮、神奇鳞片（隐）	【野生】在波尼险路、波尼花园、波尼大峡谷被迷你龙召唤 【进化】迷你龙 Lv30 时进化
283		快龙	龙 + 飞行	精神力、多重鳞片（隐）	【野生】波尼险路（迷你龙召唤） 【进化】哈克龙 Lv55 时进化
284		化石翼龙	岩石 + 飞行	坚硬脑袋、压迫感、紧张感（隐）	【特殊】在海洋居民之村的猎斑鱼渔船内的 NPC 处获得
285		卡璞·鸣鸣	电 + 妖精	电气制造者、心电感应（隐）	【特殊】一周目通关后触发与之战斗的剧情，可捕捉
286		卡璞·蝶蝶	超能 + 妖精	精神制造者、心电感应（隐）	【特殊】一周目通关后前往生命遗迹，触摸深处的石像
287		卡璞·哞哞	草 + 妖精	青草制造者、心电感应（隐）	【特殊】一周目通关后前往丰收遗迹，触摸深处的石像
288		卡璞·鳍鳍	水 + 妖精	薄雾制造者、心电感应（隐）	【特殊】一周目通关后前往彼岸遗迹，触摸深处的石像
289		科斯莫古	超能	纯朴	【特殊】一周目后在夜晚（日）/白天（月）带着封面神兽前往日轮/月轮祭坛，调查裂缝并进入另一个世界，再抵达该世界的祭坛的深处，与科斯莫古对话就能带走它
290		科斯莫姆	超能	结实	【进化】科斯莫古 Lv43 时进化
291		索尔迦雷欧	超能 + 钢	金属防护	【特殊】日轮祭坛剧情中可捕捉（日）；【进化】科斯莫姆 Lv53 时进化（日）
292		露奈雅拉	超能 + 幽灵	幻影防守	【特殊】月轮祭坛剧情中可捕捉（月）；【进化】科斯莫姆 Lv53 时进化（月）
293		虚吾伊德	岩石 + 毒	异兽提升	【特殊】一周目后推动国际警察所交托的抓异兽任务，在阿卡拉岛的维拉火山公园随机遇到
294		爆肌蚊	虫 + 格斗	异兽提升	【特殊】捉到虚吾伊德后与莉拉对话，再到 2 号道路与哈拉对话，最后在美乐美乐花园随机遇到（日）
295		费洛美螂	虫 + 格斗	异兽提升	【特殊】捉到虚吾伊德后与莉拉对话，再到 2 号道路与哈拉对话，最后在美乐美乐花园随机遇到（月）
296		电束木	电	异兽提升	【特殊】捉到爆肌蚊/费洛美螂后与莉拉对话，再到 8 号道路与茉莉对战，最后在树荫丛林/回忆之丘随机遇到
297		铁火辉夜	钢 + 飞行	异兽提升	【特殊】捉到电束木后与莉拉对话，再到 13 号道路与默丹对话，最后在哈伊纳沙漠随机遇到（日）
298		纸御剑	草 + 钢	异兽提升	【特殊】捉到电束木后与与莉拉对话，再到 13 号道路与默丹对话，最后在 17 号道路随机遇到（月）
299		恶食大王	恶 + 龙	异兽提升	【特殊】捉到纸御剑/铁火辉夜后与莉拉对话，再到海洋居民之村与默丹对战，最后在终结洞窟随机遇到
300		奈克洛兹玛	超能	棱镜装甲	【特殊】捕获所有共 4 只异兽后前往十克拉山丘→最深处的空洞
301		玛机雅娜	钢 + 妖精	魂心	【特殊】通关后扫描 QR 码，在好奥乐市的对战自助餐厅旁的古董店配送
302		玛夏多	格斗 + 幽灵	技术高手	【特殊】官方活动配送

萌新导航 NEW GAMER NAVIGATION

本期由哪尼为您导航

面向新人玩家的全新栏目——《萌新导航》正式推出！今后每期都会有老司机从不同的角度或主题出发，带你从零开始进入游戏世界。而我们也将力求用最为通俗易懂的文字描述，为更多刚刚接触主机游戏，或是准备入坑的新人们提供最有价值，以及最受关注的内容，希望这个栏目能够成为更多玩家的启程之地。

索尼今年一口气推出了 PS4 Slim、PS4 Pro 两款新机型，旧版 PS4 虽然已经停产，但目前仍有库存流通，从而形成了三款 PS4 机型共存的奇特场面，给不少新人玩家造成了一定的困扰，因此本期的主题将围绕 PS4 展开。

选购篇

去哪里购买PS4?

PS4(旧版)和 PS4 Slim 均已在国内推出行货，玩家可以通过各大正规电商平台购买，比如京东、天猫索尼旗舰店等，也可以前往当地的 Sony Store 直营店、授权经销商或是家电连锁店购买。

►索尼天猫官方旗舰店。

如果想购买非行货产品，一般情况下只能通过淘宝的第三方卖家，或是到当地的电玩店购买。有条件的话则可以直接前往香港购买港版行货，或是以海淘的形式从国外购入其他地区版本，不过由于存在缴纳关税及运输方面的风险，建议已经有相关经验的玩家进行尝试。

▲英国亚马逊的PS4 Pro货源充足，价格约为3000人民币。但海淘有风险，入坑需谨慎。

买什么地区版本的PS4?

港版、日版、美版、欧版与国行这五种地区版本的 PS4 比较容易在国内买到，如此多的种类对新手来说是很大的困扰，首先要明确一点，不同地区版本的同型号 PS4 在性能与功能上完全一致，系统文字都支持简体中文、不锁区，电源支持宽电压，因此不存在任何兼容性问题。就基本使用和游戏功能而言，无论选择哪个地区的版本，并没有太大区别。

由于地理位置的关系，国内玩家一般会选择港 / 日 / 国行版主机，但最近由于 PS4 Pro 在亚洲地区供货不足且并未在国内上市，因此港 / 日版价格被商家疯炒，而货量更足且价格更低的美 / 欧版便更具诱惑力。虽说美 / 欧版功能上没有区别，但一些细节上的差异还是值得注意的，主要体现在以下两点 ：

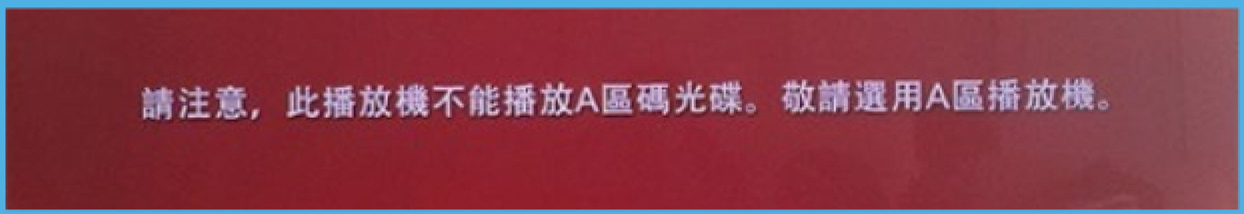
1、确定/取消键位

PlayStation 平台“独占”的老问题，也是部分玩家的纠结点。在亚洲地区的机型上（港 / 日 / 国行），采用的是○键确定 / × 键取消的设计 ；而在欧美地区的机型上（美 / 欧版），则根据欧美玩家的使用习惯调整为 × 键确定 / ○键取消，与亚洲地区正好相反。虽然 PS4 可以在系统设置中进行按键映射，但只能全局更改，无法针对主界面和游戏中分开设定，所以意义不大。虽然现在已经很少出现游戏按键与系统按键冲突而陷入“死循环”的问题，但毕竟多年来养成的习惯很难一下子改掉。

2、蓝光区域码

相信很多玩家在游戏之余也会用 PS4 欣赏一下蓝光碟，有此类需求的玩家请谨慎购买欧版或国行主机。蓝光产品的区域码将全球分为三个大区 ：美国、日本和香港、台湾地区等为 A 区 ；欧洲、澳洲等为 B 区 ；中国大陆、俄罗斯等为 C 区。A 区的蓝光设备只能播放 A 区或全区光碟，以此类推。

对于国内玩家而言，购买的肯定多为 A 区或全区的光碟，而国行主机属于 C 区、欧版主机则属于 B 区，那么很有可能出现无法播放 A 区光碟的情况。不过鉴于国内销售的大部分正版蓝光碟为全区，很多日本动漫的 BD 也开始采用全区码，因此已经购买欧版的玩家倒也不必过分担心。



▲区码不对时，PS4会出现图中的提示。

地区版本	特点
国行	购买方便，价格合理，提供三包政策及完善的售后服务，但不允许直接登陆外服账号（可通过简单的方法解决）。
港版	对大多数玩家而言是最优选择，官方价格低廉、保修虽不如国行完善，但也相对方便，各方面没有任何限制。
日版	符合国内玩家使用习惯，但价格和售后方面并不具备优势，很多时候购买日版主机只是一种信仰。
欧版	○键与×键的功能与亚洲地区的机型相反，价格可能相对便宜，尤其是港/日版缺货的情况下，只支持播放B区和全区的蓝光碟。
美版	○键与×键的功能与亚洲地区的机型相反，价格可能相对便宜，尤其是港/日版缺货的情况下。

国行PS4的账号登录问题

任何地区版本的光盘游戏都可以在国行 PS4 上运行、更新，但国行主机不允许直接登录其他地区的 PSN 账号。通俗点来说，你无法直接在国行主机上访问港 / 日 / 美服的 PSN 商店，也无法购买和使用对应的数字版内容。

解决方法是借助 PS4 系统中内置的“备份 / 还原”功能，首先在其他地区版本的主机上登录自己的外服账号，接着将账号信息备份到 U 盘或是移动硬盘中，最后把带有备份信息的 U 盘 / 移动硬盘连接到国行主机上并还原，这样一来就可以正常使用了。一些国行主机用户在升级到 4.0 版本的系统后，在登录外服账号时可能会提示“无法登录，您的账号与此主机的出厂设定不兼容”，最简单的解决方法先在非国行主机上登录该账号一次即可。

这种“曲线救国”的方案虽然并不复杂，但前提条件都是需要有另外一台非国行主机，如果身边没有其他朋友可以帮忙的话，现在很多商家也非常贴心地提供了这一服务。因为涉及到登录操作，因此找商家解决时要注意账号安全，建议在完成恢复后重新更改登录密码。

PS4（旧版）、PS4 Slim、PS4 Pro该选谁?

首先不推荐购买已经停产的旧版 PS4，各方面均比不上另外两款新机型，除非你实在喜欢那种尖锐硬朗的造型，否则实在没有任何选择的理由，价格也并不实惠。

如果你已经拥有或近期打算购入 4K 电视或 4K 显示器（HDMI2.0 接口），那么 PS4 Pro 无疑是最佳搭档 ;如果你对性能和游戏体验有较高的要求，或是想要和 VR 设备更好地搭配，也建议选择 PS4 Pro，虽然就目前几款游戏来看提升比较有限，但 PS4 Pro 的价值更多的是在未来。

如果你的预算有限，没有 4K 设备且对游戏的画面细节和帧数没有非常严格的要求，那么 PS4 Slim 其实足以胜任。索尼已经承诺不会有 PS4 Pro 独占的游戏，因此也不必担心游戏阵容缺失。低廉的价格和小巧的造型都是 PS4 Slim 的优势所在，而且整机功耗仅为旧版 PS4 的 2/3, 不仅发热更低更安静，也能够帮你节省不少电费。

外设篇

显示器好还是电视好

显示设备对于家用主机来说是必不可少的，而普通玩家一般有两种选择——电视或显示器。至于谁更合适，很大程度上取决于你游戏环境的面积，至于功能与游戏体验，两者各有优势。

简单点来说，显示器在基本性能上比较突出，能够在相对较低的价位上就得到更快的响应速度、更好的色彩表现以及无延迟的输入等，但屏幕尺寸偏小。而电视的优势在于屏幕尺寸大，配合更好的音响设备及 HDR 功能等，能够带来更为震撼的游戏体验，但效果好的型号价位也偏高。如果预算有限，还是选择显示器更好一些。

这里要着重提醒大家一点，现在几乎所有的厂商都在主推智能电视，虽然性能更强，功能也更丰富，但对于家用游戏主机来说却未必是一件好事，最大的弊端就是“画面延迟”。玩 FPS、格斗或音乐游戏时的感受非常明显，而即便是对操作要求不太高的游戏类型 ,也或多或少会有一种“软绵绵”的迟滞感。不少国产品牌比如“X 米”、“乐 X”等都存在这一问题，体验上并不完美，而即便是 LG 这种国际大品牌出品的高端型号，也未能幸免。当然要说明的是，并不是所有的智能电视都有画面延迟，有些厂商也会通过特殊的“游戏模式”来改善这一情况，但很多时候并不能完全解决。因此大家在选购电视来玩主机游戏前，首先应该确定是否有画面延迟的问题，或是尽量选择索尼自家的中高端电视产品。

4K显示器须知

本世代的 PC 显卡已经全面支持 4K 甚至 8K 分辨率输出，而 27 寸 4K 显示器的价格也已经处在比较合理的范围内，2500~3000 元左右的预算就足以拿下一线品牌且搭载 IPS 屏幕的 4K 显示器了。因此相比价格较高的 4K 电视，4K 显示器相信更容易被普通玩家所接受。

如果你想要购入一台 4K 显示器搭配 PS4 Pro 使用的话，除了品牌、屏幕材质以及色彩表现、响应速度等一般显示器的性能参数外，首先要确定的一点是显示器是否搭载了最新的 HDMI 2.0 接口。目前有很多 4K 显示器仍旧采用 HDMI 1.4 接口，该接口在 4K 分辨率下只能达到 30Ghz 的刷新率，远远无法达到正常游戏所需要的 60Ghz 刷新率，因此当 PS4 Pro 检测到显示器为 HDMI 1.4 的接口时，将默认关闭 4K 分辨率的输出。鉴于官方并未对此做过多的警示，显示器制造商很多时候也含糊其词，因此有必要着重提醒各位。HDMI 2.0、HDMI 2.0、HDMI 2.0，因为很重要所以说三遍。

音频输出方案

若使用不带音频接口 / 音箱的显示器游玩时，大家面临的最大问题便是听不到游戏声音。解决的方案当然是多种多样的，比如使用 HDMI 音频分离器，而这里为大家介绍几个比较方便廉价的的解决方案。

1、USB 声卡 :在淘宝上搜索“PS4 USB 声卡”,插到 PS4 的 USB 接口后，便可以通过 3.5mm 的音频接口接入耳机或普通的音箱。

2、光纤音频线 :PS4（旧版）与 PS4 Pro 都有光纤音频接口，购买一条光纤音频线后即可将主机接入同样带光纤音频接口的音箱上，并且支持 5.1 声道、7.1 声道的音响设备。打开系统菜单中的“声音与显示器”，在声音输出设定→主要使用的输出端子中选择“光纤数码输出”即可。

3、手柄输出 :DaulShock4 手柄带有 3.5mm 音频接口，供玩家接入耳机或是通过 3.5mm 音频线接入普通音箱。

显示设备没有HDMI接口怎么办?

PS4 的视频输出接口只有 HDMI，如果你的显示设备没有 HDMI 接口，只有 DVI 甚至只有 VGA 的情况下，那么就需要借助转换线或转换设备。DVI 和 HDMI 同为数字信号接口，因此兼容性较好，只需要一条 DVI-HDMI 转换线即可解决。而 VGA 接口由于是模拟信号，则会麻烦一些，需要购买有额外供电及支持 HDCP 功能的转换盒才能比较稳定的使用。

硬盘容量不够用

即便你不是一个数字版游戏爱好者，如今光盘游戏的安装数据、以及后续追加的升级补丁等也将占用大量的硬盘容量，因此在储存容量的选择上当然还是越大越好。PS4 Pro 已经标配了 1TB 硬盘，PS4 Slim 也有 1TB 容量可选，价格只比 500G 版本贵一点点。

而全部的 PS4 机型都支持更换硬盘，玩家可以自行更换 2.5 英寸、厚度在 12.5mm 以下的 SATA 接口硬盘，目前消费市场上能够买到符合这一标准的最大容量为 2TB，价格也不贵。

▲希捷ST2000LM015，兼容PS4的2T大容量硬盘

外接储存设备的格式

使用外接硬盘或 U 盘时，PS4 支持 FAT32 和 exFAT 两种文件系统格式，只备份账号可选择前者，想同时备份游戏数据建议使用 exFAT，这样才能支持 4G 以上的大文件。

游戏篇

PS4破解了吗?

PS4 目前尚未破解，无法运行自制系统或自制程序，更不可能免费玩盗版游戏。其实现在国内购买正版游戏的渠道非常完善，诸如《最终幻想 15》这样的 3A 级大作甚至做到了简体中文行货版与全球同步发售，售价也非常符合国内的主流消费水平。

虽然我们或多或少都接触过盗版，但希望所有玩家都能跟随主机游戏市场解禁的步伐，逐步培养正版意识，让整体环境朝着更好的方向发展。

实惠又合理的合购方案

如果你想以更低廉的价格享受正版游戏，那么数字版合购是一个非常不错的选择。由于索尼的限制，现在一个账号只能在一台机器上绑定“常用”，因此最好能够找同样也玩 PS4 的朋友，或是信得过的玩家进行双人合购，具体操作如下。

假设 A、B 两人进行合购，将 A 的主账号在 B 的机器上设置为常用，同样将 B 的主账号在 A 的机器上设置为常用。这样一来 A、B 二人便可以在各自的机器上使用自己的主账号玩对方的游戏了。之后只要双方商量好在谁的账号上购买游戏即可。我个人的做法是和朋友一起挑出双方都想玩的游戏，轮流购买。各自感兴趣的作品还是各自购买，对方如果有兴趣的话也可以尝试。这种合购方式还有一个好处，只要其中一人是 PS+ 会员，那么双方都可以进行线上联机。

PS4必须联网吗? 一定要注册登录PSN账号吗?

玩家无需强制联网，也无需注册登录 PSN 账号，只要在用户登录界面选择“以访客身份游玩”，即可正常使用 PS4 及游玩光盘游戏，升级更新也没有问题。

不过如今网络服务已经与游戏体验紧密结合，比如多人联机、下载 DLC 内容及试玩版游戏、奖杯系统等，共同构成了一款作品的完整体验，因此有条件的话最好还是不要放弃网络服务。

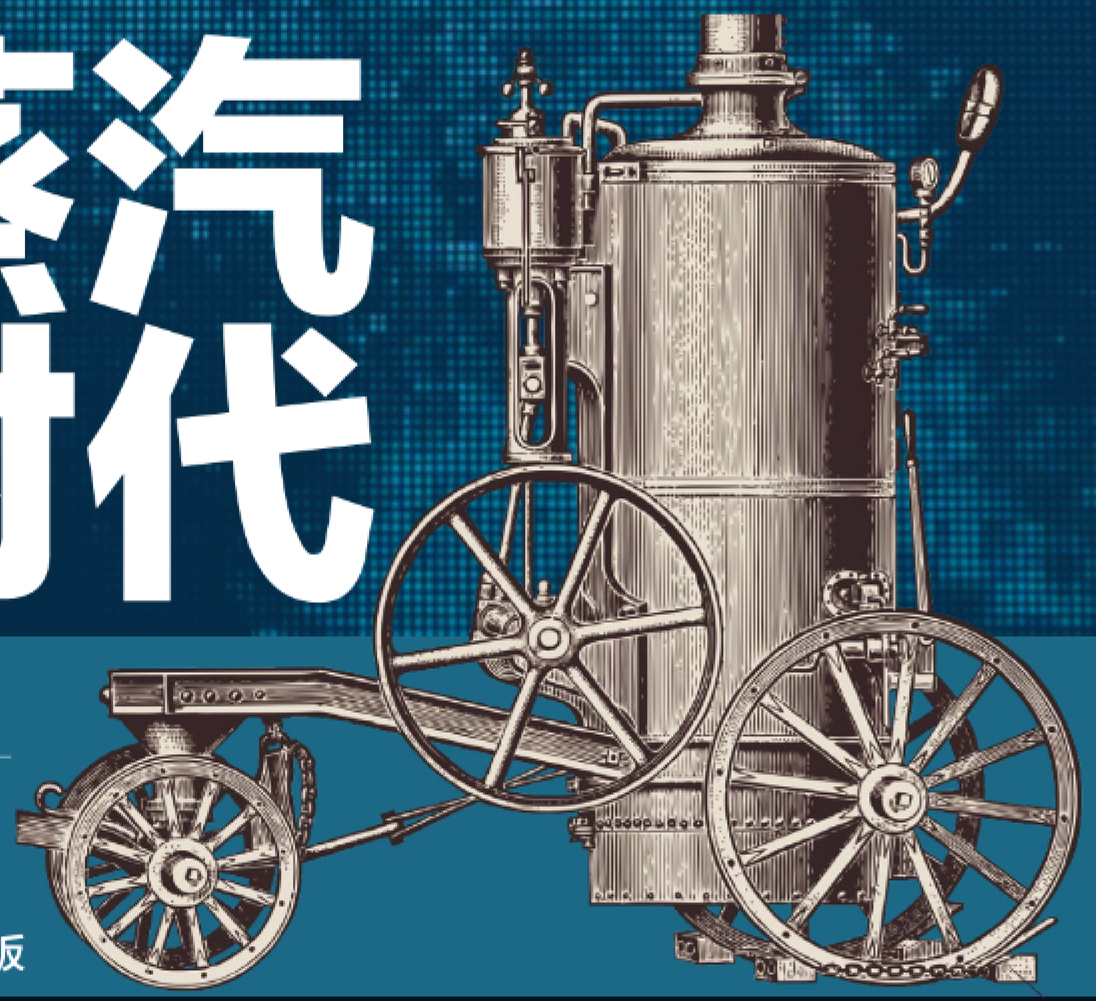
PS+会员有用吗? 哪个地区更划算?

PS+ 会员每个月都有专属的免费游戏，其中不乏一些发售时间较长的大作，此外也会有会员专属的折扣优惠及独家内容等，并提供了存档数据的云备份功能，方便在多台机器上进行转移。如果想要进行线上联机，那么 PS+ 会员则是必需的。由于包年的价格并不高，因此从长远来看开通 PS+ 会员还是非常划算的，而且如果你在会员期间内下载过专属免费游戏，即便中途停过一段时间，只要再次充值成为会员后，那么以前下载过的免费游戏也会重新生效。

日服和港服的 PS+ 会员比较适合国内玩家，日服的优势在于免费游戏质量高，经常会有高人气的作品限免，被玩家称为“亲妈服”，但包年价格相对更高一些，推荐给习惯玩日文游戏的玩家。而港服的优势在于价格低，包年价格平均算下来一个月只要 20 元人民币左右，还经常会有折扣优惠。虽然每个月的免费游戏阵容可能不如日服那么良心，但毕竟中文版游戏只会在港服提供。

STEAM AGE

蒸汽时代



栏目主持
三日月&稀饭

在今年早些时候，我们在杂志上借着“特别企划”栏目，给大家介绍了一下 Steam 平台 ,对于一本家用机游戏杂志来说算是有点儿“不务正业”（虽然其实 Steam 也算是半个主机平台啦），但没想到读者大人们的反馈倒是非常正面，杂志内容甚至还被转到了 Steam 爱好者们聚集的论坛上。因此趁着这次改版，我们当中两位接触 Steam 最多的小编——稀饭和三日月决定一不做二不休，把 Steam 相关的内容直接做成一个专栏，专门给大家介绍各种 Steam 平台上的正 Game（尤其是那些可能登陆不了家用机平台的）！

PS ：你们问为什么不直接把 Steam 算成一个机种在杂志做相关内容？（稀饭 ：我就是这么建议的啊！）鉴于步子迈得太大容易那啥，我们还是决定先从单独开辟专栏踏出第一步，要是大家都觉得很想要在杂志上看到更多 Steam 相关的内容，请随时通过电子邮件、微博、微信和在 VGtime 留言等方式告诉我们，要是反响强烈，你们懂的 ~

2016年 THE GAME AWARDS获奖/提名 STEAM平台游戏大盘点

要说近期 Steam 平台上游戏最大放异彩的时刻，大名鼎鼎的 TGA 大奖上《癌症似龙》勇夺“年度影响力游戏”大奖绝对是其中之一，但其实除了这款佳作，不少在不同奖项里被提名或是得奖的作品，也是今年难得一见的佳作，本次“蒸汽时代”栏目初次登场，就让我们搞个大新——嗯哼，是搞个大特企，来跟大家说说这些作品的优秀之处！

PS ：每一个游戏都配上了对应的介绍页面二维码，用移动设备扫码就可以立刻进入 Steam 界面查看游戏的详细内容。

癌症似龙

That Dragon, Cancer

推荐评论

来自用户 BossMeng ：我在游戏过程中泪洒如雨，因为本作是如此地令人揪心又如此地优秀。

欢乐评论

来自用户 FortKnox ：建议本作获得“我没有哭，就是眼里进了点沙子”大奖提名！

不推荐评论

来自用户 gustnepjerrot ：《癌症似龙》的最大问题是，它并不是一个游戏。这只是一部互动动画电影，这就是为什么我不能将其作为游戏推荐给大家

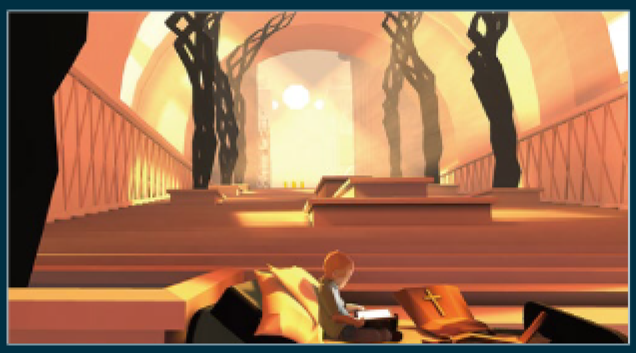
通往第九艺术的又一个脚印

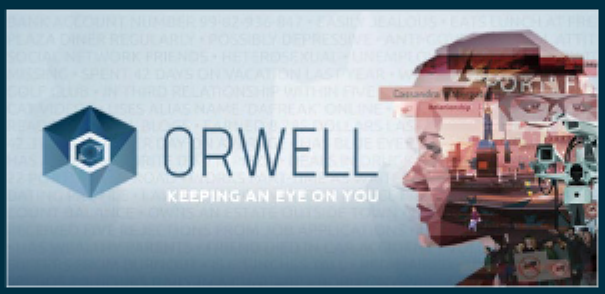
TGA 2016获得奖项或提名：年度影响力游戏

游戏简介

我们总是充满自豪地把游戏称为第九艺术，然而一旦到了实际游戏创作当中，备受推崇如《神秘海域 4 盗贼末路》，说到底本质上也是一盘精心炮制的爆米花，而艺术不应该只是娱乐和吸引眼球，而是情绪上传达和共鸣。《风之旅人》或许是此前离这个目标最近的作品，但是内里承载的思想感悟被覆盖在无数隐喻之上，足够引人遐想，但是却少了点现实意味。

这就是为什么《癌症似龙》的出现带给了游戏界一种新的体验，这不是一个多么高大上的艺术作品，它呈现的是 Ryan Green 和 Amy Green 夫妇努力抚养他们那在 12 个月大时就被确诊患上癌症的儿子 Joel 的过程。游戏使用了非常抽象的手法呈现出两夫妇与儿子生活中的点点滴滴，而游戏中的部分音频来自于他们的实际生活，结合游戏本身，还原了 Joel 从确诊癌症到一路接受治疗再到最后因为治疗无效而去世的过程。看似简陋的游戏部分结合着场景中蕴含的真实情感，足以令游戏体验变得极其难忘。



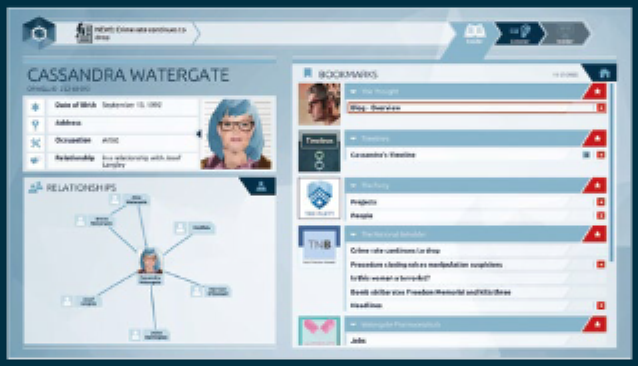


奥威尔
Orwell

I Want You For Big Brother.
TGA 2016获得奖项或提名：年度影响力游戏提名

游戏简介

凡对欧美文学有一点了解的玩家，在看到游戏标题时就已经能大概猜出本作的主题了。奥威尔，全名为乔治·奥威尔，是20世纪影响力最大的作家之一，其代表作《1984》作为一部在1948年出版的小说，其中很多的经典故事设定直至今日仍在流传，诸如“老大哥”（Big Brother）和“犯罪思想”（thoughtcrime）等自创名词更是被收入词典。在本作中玩家扮演的却是“老大哥”这一角色，操作着“奥威尔”这个监控系统，通过调查一起恐怖袭击的嫌疑人的邮件、浏览过的网页、社交网络发表过的言论来寻找新的线索。本作剧情比较出彩的一点是，很多玩家一开始会和游戏里玩家的NPC搭档一样，认为自己虽然有侵犯隐私的嫌疑，但自己有能力把这个系统用在正确的方面。然而随着游戏的发展，玩家会发现自己正在慢慢成为那个奥威尔笔下的“老大哥”，而最可怕的是，即便是玩家自己，也逃离不了这个系统的监视。



●推荐评论

来自用户 Llamageddon ：本作就好像是《UPLINK》和《Papers Please》的结合体。你每时每刻都会遇到各种抉择，而这些抉择没有对错且都缺乏直接证据。这使得玩家经常只能靠直觉来判断一个角色的善恶甚至决定他们的命运。总体而言，我想乔治·奥威尔还是会对这款以他命名的游戏感到满意的。

●欢乐评论

来自用户 fhqwhGOD ：你被捕了！虽然我们还不太清楚你犯了什么事，但我们会找到的。我们会搜查你的微博、各种社交媒体、个人博客甚至你的QQ空间！我去你竟然还在网络上发猫片？你死定了我跟你说。

奥森弗里
Oxenfree

一段充满了唠叨絮语的青春大冒险
TGA 2016获得奖项或提名：最佳叙事提名

游戏简介

青春就像是一场风暴，来势汹汹，去势湧湧，到了笔者这个年纪，一回头，就发现自己已经离稚嫩的年月有万丈远，早已想不起自己那些懵懂却又弥足珍贵的时光。而在《Oxenfree》中几个年轻人那不靠谱的大冒险，又一次把我拉回了那个大脑被情绪和各种疯狂念头主宰的年纪。这款由Night School Studio开发的作品，讲述了几个年轻人前往一座废弃的岛屿进行冒险，却意外触发了岛上的神秘力量，并且陷入了一场神秘中带着惊悚的大冒险。光从故事概梗上看，本作似乎并不突出，但是出色的人物对话编排和配音，还有展现故事手法上的浑然天成却让其变成了超越《奇异人生》和众多Telltale Games旗下的文字冒险作品的佳作。

这款作品其实故事出自于名师之手，创作剧本的Adam Hines最为人称道的作品之一就是Telltale Games的大作《边境之地传说》，他也是本作的制作监督。作为艺术监督的Heather Gross则贡献了她那带着清新和一点点幻想风格的美术设计，让本作顺利拿下了2016年独立游戏节大奖（Independent Games Festival Awards 2016）的视觉艺术杰出表现奖。但其实最为居功至伟的却是为游戏当中几位角色配音的演员，他们用近乎朴质的方式，把几个青少年在冒险期间唠叨不断的闲言碎语和夹杂着各种废话与小玩笑的斗嘴表演得活灵活现，不时令人会心一笑，仿佛回到了青葱岁月。

值得一提的是，本作其实也登陆了PS4和XOne平台，但整体体验稍逊于PC平台版本。

●推荐评论

来自用户 DamageInc. ：本作的故事不但扣人心弦，而且还有几个动人的时刻。

●欢乐评论

来自用户 Winning ：我扇了某个角色一巴掌，就为了拿个成就。10分正Game ！

●不推荐评论

来自用户 crow ：剧本很赞的地方在于体现了青少年有时候是多么地烦人。但这也正是问题所在，因为青少年都是一群（屏蔽字眼），而我恨死他们了！

1979大革命 黑色星期五

1979 Revolution: Black Friday

镜头下的1979年德黑兰。

TGA 2016获得奖项或提名：年度影响力游戏提名

游戏简介

对于大部分国内玩家来说，本作的知名度很低，原因不光是因为这游戏没中文版，而且还在于本作讲的就是一个对于大部分国人来说相对陌生的历史事件。本作讲述了摄影师 Reza 在 1979 年的德黑兰街头的所见所闻，1979 年正是伊朗伊斯兰革命的发生时间。而副标题中的“黑色星期五”指的就是 1978 年 9 月 8 日发生的德黑兰示威者死亡事件。本作的模仿对象相当明显，无论是以玩家选择推动故事的游戏形式还是画风都不难看出是在借鉴 Telltale 的游戏，而独特的故事背景以及纪录片形式的叙事手段使得本作从公布开始就已经吸引了不少玩家乃至媒体的注意力。

本作故事的关注点囊括了当时的所有群体 ：主角所处的提倡和平的上层精英知识分子、深受剥削崇尚暴力的底层贫苦人民以及夹在两者之间的军队。本作受关注的原因也正是如此，毕竟让玩家在游戏体验历史的方法有很多，以上帝视角操纵历史（例如玩家熟知的“《文明》系列”或者“《三国志》系列”）未尝不可，但让玩家亲身参与到真实历史并让玩家借此来思考历史也是一种可能性。而本作，正正是提供了这样一种可能性。

●推荐评论

来自用户 thrawnhill ：
本作的流程很短，但给我讲述了一段我之前不太熟悉的历史。另外虽然本作的硬伤有很多，不过总体而言依然值得你去花上一点时间来把它玩通。

●不推荐评论

来自用户 bardosy[HUN] ：
本作的很多方面我是喜欢的，例如两难的抉择、丰富的故事以及历史背景。但我觉得不满的是，本作的故事进展到一半还没说完就戛然而止，那感觉就好像是我玩通了一个游戏，但我却没有看到一个能给故事画上圆满句号的结局。

煮糊了

Overcooked

煮……煮糊啦！

TGA 2016获得奖项或提名：最佳多人游戏提名

游戏简介

在本届的 TGA 最佳多人游戏提名中，《煮糊了》这个游戏无论是画风还是玩法都在其他清一色的“突突突”游戏中显得格格不入。玩家需要单靠一人之力（或者组队）来在不同的厨房里完成一道道菜色。餐厅里厨房的所有工序，从取出原材料、处理原材料、烹煮、装盘、送餐、洗盘都需要玩家（们）一一完成。通关不难，但要获得最高评价就需要良好的操作以及团队合作了。本作玩法的核心基本上就是如何优化每个流程并减少每道工序的时间，玩法虽然简单粗暴，但在这个合作的过程中，参与游戏的玩家们却能获得很大的乐趣。

作为一款多人游戏，本作有着一个莫名其妙的“设计缺陷”——也不知道是不是制作组故意的——本作的多人模式并没有设置在线联机模式，这就意味着玩家在与搭档合作时是面对面的。在紧张的游戏中，合作双方在沟通和配合中无可避免会暴露出自己的一些性格特点，因此这也不难理解为什么很多玩家都把本作评价为一款“能考验爱情和友情”的游戏。玩得好感情升温，玩得不好直接绝交，好游戏不过如此。

●欢乐评论

来自用户 Old Gravy ：
10/10 和朋友坐在沙发上一边喝着饮料吃着零食一边欢乐地玩着这个游戏
0/10 单机自己玩
结论 ：是时候出门交点朋友了。

●欢乐评论

来自用户♥ Ash ♠ ：
你就差一个女朋友就可以玩这个游戏了呢！

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

在 Nintendo Switch 发布会之前,《超级马里奥酷跑》算得上是近期最受瞩目的热点了,不知各位是否已经都玩过了呢?比起之前的《Miitomo》,《酷跑》才算是真正的第一款任天堂手游,因此其耐玩度自然也高出了一大截。不过自行前进的模式挑战起来又总有些不自在,如何平衡手游的深度依然是一大难题呢。

《箱子小男孩》三合一实体版明年春发售

由 HAL 开发的平台动作小游戏系列《箱子小男孩》不知不觉已经做到了第三部,而随着新作《再见!箱子小男孩》在明年 2 月 2 日发售,这个下载游戏系列也将正式推出实体版合集。不过这个合集版只有限量的特别套装,内含系列三部作品的 3 合 1 卡带,以及主角的 amiibo 等配套周边。之前错过本作的玩家不妨一步到位,直接购入这款实体版收藏。

《箱子小男孩 盒集 BOX》限量套装

- 发售日 :2017 年 2 月 2 日
- 售价 :3456 日元(第三部下载版为 680 日元)

►套装内附的amiibo,可以用在第三部的游戏当中,解锁某种“神秘玩法”。

▲除了3合1的实体版游戏卡带之外,还有原声音乐全集CD,收录了该系列游戏的背景音乐共计34首曲子。

新作《再见!箱子小男孩》在已有的游戏机制基础之上又增加了多种解谜能力和玩法。比如主角可以制造出定时炸弹一样的方块,以及像火箭背包一样,可以让自己升空的飞行方块。此外在本作中主角还要保护看起来非常弱小的同伴并且一起到达目的地,而作为完结篇,神秘的箱子世界的结局也非常值得期待。

《塞尔达传说》amiibo联动新功能公开

作为系列 30 周年企划周边的一环,初代、《时之笛》和《风之杖》主题 amiibo 在 12 月正式发售,每只售价均为 1296 日元,而官方近日也正式公开了这几只 amiibo 在最新作《荒野之息》之中的联动特典内容。

在扫描《时之笛》林克 amiibo 的时候,游戏中将会有鲜肉从天而降,没错,就是可以用在《荒野之息》的料理素材,因为游戏取消了割草补血,这些鲜肉就成为了回复的重要手段之一。类似地,《风之杖》林克会掉下来活蹦乱跳的鲜鱼,塞尔达则是会有各种鲜花和植物类素材掉落,可以做成提供特殊增益的料理。至于初代林克,就是非常实在的卢比货币(在木桶里面)。另外,跟这些物品一起出现的还有一个大宝箱,运气好的话可以开出与角色相对应的特典装备!

eShop下载游戏推荐

《超能坦克兵团》

- 游戏名 :Tank Troopers
- 发售日 :2016 年 12 月 21 日
- 售价 :800 日元

《超能坦克兵团》是任天堂第一方出品的原创动作射击游戏,现已在 eShop 进行配信。玩家可以从 13 名坦克士兵中选择,运用他们的特殊能力操作坦克战车进行坦克大战。本作的多人模式最多可以本地 6 人对战,从 3 对 3 到 5 对 1,甚至是大乱斗的对战规则都任君选择,而且游戏还支持只用一张卡带拖 6 人的“下载游玩”功能。(仅限使用一种坦克对战)

在单人模式方面,本作也准备了竞速、BOSS 挑战等 30 种玩法各异的任务。战斗场地从牧场、沙漠到仓库种类丰富,36 种战车性能各异,配合角色们的回复、雷达和干扰等特殊能力,让传统的坦克战变得有趣而刺激。

ASAP

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

稀饭我相信大部分读者看到这个栏目标题的时候第一个感觉是：蛤？这啥栏目？按照套路，我接着应该一番啰七八嗦的科普，例如这个缩写对应的是“赶紧！”（As soon as possible），然后话锋一转又提起本栏目的 ASAP 指的是“关于超级英雄和流行资讯”（About Superhero and Popularity，读的时候要用拿腔拿调的英伦口音，以保证那些只过了英语四级的人没法立刻跟着我复述一遍——尤其是最后一个词），最后还总结陈词地表示因此这个栏目就是要以最快的速度（当然是指以杂志出版的周期来说）把一些关于超级英雄的趣闻和资讯告诉大家！

我像是这样的人吗？直男玩家如我，只会说一个字！快上——我是说快往下看啊！

全明星大厅

“全明星”（All-Star）这个前缀配上砍掉一半的“正义大厅”（Hall of Justice），光从栏目名来看是 DC 赢了，所以为了平衡业界，我们决定把第一期“全明星大厅”用来介绍一个漫威英雄——绝对不是因为她正好刚刚在最近又在玩家群中刷了一把存在感哦！（耿直如我肯定也不屑于解释这个充当开篇的小版块是用来每期介绍一个著名超级英雄的！喂，说的就是看这段话的你，看括号注解这么娘炮的事情你也干得出来，还不赶紧往下看！）

◀卡萝尔有着军事背景，所以她其实也精通驾驶战斗机、谍报行动、近身格斗和精准枪械射击，只不过成了超级英雄后她这些能力就基本没了用武之地。

惊奇队长 Captain Marvel

介绍超级英雄往往很烦的一点就是：他们老黄历太多啦！以我们这期的主打超级英雄惊奇队长为例（不要像稀饭我一样经常不小心错说成“神奇队长”，会被 DC 粉和漫威粉一起暴打的），光是用这个超级英雄代号的人物在漫画出版历史上就有 7 个之多（还没算上各种其他版本），全部介绍完这期专栏就不用说别的了，更何况部分人物其实已经淡出漫威的主流英雄圈（a.k.a. 被编剧们嫌弃），所以我们决定假设没人在乎这些老黄历（话音刚落一个午时已到毙掉几个想说“我在意”的家伙），用最快的速度讲完最无聊的部分！

好，请深呼吸，然后开始读：惊奇队长的前几位代号使用者基本都是克里人所以都有着看着很怪读着更怪一看就是瞎编的名字所以我提都不想提只想说他们最后把这个名字传到了第七位使用这个代号的角色手上也就是我们今天的正主儿——卡萝尔·丹弗斯（Carol Danvers）。

于是，我们可以进入正题了。

卡萝尔·丹弗斯接过这个名字之前就是超级英雄中的一员，而且身分和这个称号息息相关，因为之前她的超级英雄名字是：惊奇女士（Ms. Marvel）。而在成为超级英雄之前，卡萝尔是一位美国空军飞行员，她在一次意外中和当时的惊奇队长一起被卷入爆炸，自身的 DNA 和克里人基因进行了融合，获得了强大的能力，包括大部分超级英雄标配的超人类级别力量、耐力和抗打击能力，她也能够飞行，有极高的身体物理强度，甚至还有一定程度的“第六感”能力，并且拥有对于大部分毒物的抵御能力。在使用另外一个超级英雄名称“二进制”（Binary）时，她甚至能够连接到一个白洞，从而控制恒星能量，产生或操纵热能、电磁波和重力，并且能够光速飞行以及在真空中生存。

◀在作为二进制登场时卡萝尔的造型，因为身负强大的恒星能量，她看起来像是一个活生生的太阳。

不过正如超人这样的标志性超级英雄在漫画发展历程中被不断削弱，为了方便塑造能和她对敌的反派，而不是没事就派个灭世级别的敌人来跟她打，卡萝尔过度强大的能力也最终褪去，只是让她留下了有限的吸收能量并将其重新发射和在太空中生存的能力，但如果她吸收了太多的能量，就可以暂时重新拥有“二进制”级别的力量，在《守望先锋》体验过“毛妹”查莉娅的玩家应该能够一定程度上理解这

种特点。

说了半天惊奇女士，大家可能会疑惑这和惊奇队长有什么关系？事实上，作为最新一任惊奇队长，卡萝尔并没有发生什么本质上的能力变化，换得最多的反而是着装，她的个人象征反而进行了一次拓展，曾经的她是作为女权主义角色而被塑造，类似于 DC 的神奇女侠，强大、美丽而自律，但在她接过惊奇队长的头衔后，她所代表的意义已经超越了性别身分，所以她的服装和造型也在朝着中性化的方向发展。

首先，她的服装减少了露出度，改为融合紧身衣和飞行员礼服元素的着装，最大的标志反而是那飘逸的腰带后摆，但是发型还是维持着惊奇女士时期的长金发。而在近年她的发型也开始走中性化路线，变成了利落的中短发。或许是考虑到《漫威英雄对 Capcom 无限》需要同时照顾东方和西方玩家的口味，所以惊奇队长在游戏中的造型还是沿用了初期神奇队长的版本。她也有神奇队长标志性的头盔，但并不经常穿戴，但在漫画中她变成二进制形态时反而会不时戴上，所以在游戏中成为了她发动必杀技时的造型。

说完了游戏，那么已经被挪档到 2019 年 3 月 8 日上映的电影版《神奇队长》中卡萝尔又会采用哪个造型？如果光从卡萝尔的扮演者——夺得过奥斯卡影后的 Brie Larson 平常的装扮来看，应该也是走长发路线，有粉丝甚至还自制了她的造型假想图。而按照传闻，大家可能都不用等到 2019 年，就可以在 2018 年 5 月 4 日的《复仇者联盟 无限战争》中看到她出现，再看到她这次作为《漫威英雄对 Capcom 无限》的标志性角色登场，是不是瞬间有种钦定的感觉？

▲粉丝自制的 Brie Larson 版惊奇队长造型设想图，来自于著名的同人创作高手 Boss Logic。

◀漫画中进入二进制形态的惊奇队长，造型是不是和游戏中的很像？

PS **按照业界平衡惯例，下一期我们应该会介绍一位 DC 漫画的英雄，要是大家有想要深入了解的英雄，又或是想要强烈安利某些自己最爱的角色，记得要给我们的微博和微信留言提要求哦。**

美漫小知识 DC漫画

DC 漫画（DC Comics）是一家美国漫画公司，成立于 1934 年，是全世界经营规模最大、影响力最深厚的漫画公司之一，他们与漫威漫画（Marvel Comics）至今仍占据了美国漫画市场月销量的七成以上份额。除了 DC 漫画总公司之外，他们还有着不少颇有名气的子公司，例如 Mad Magazine、Vertigo、Will Eisner Library 等等。

DC 漫画旗下有着为数众多的漫画英雄，例如超人、蝙蝠侠、神奇女侠、绿灯侠、闪电侠、水行侠、绿箭侠等等，当然也有着不少耳熟能详的知名反派，例如莱克斯·卢瑟、小丑、达克赛德、布莱尼亚克、无赖帮等等。

目前 DC 的漫画主世界正进行着一次长达 2 年的大事件——“重生（Rebirth）”，当中涉及到 DC 漫画世界的多元宇宙设定，在拓展新角色、新组合（例如重启前超人的儿子乔纳森·肯特与蝙蝠侠之子达米安·韦恩的新组合“Super Sons”）的同时，又将会把以沃利·韦斯特（重启前的第三代闪电侠）为首的一些老角色重新带回到现在的漫画宇宙之中。

电影宇宙（DCEU）的世界观目前还处于扩展阶段，在 2017 年将会迎来 DCEU 的两部电影《神奇女侠》与《正义联盟》。

动画方面则是有正在播出中的 TV 动画系列《正义联盟在行动》、近期正式公开并将由原班底进行制作的 TV 动画《少年正义联盟 3》，以及将在 2017 年上映的动画电影《黑暗正义联盟》与《少年泰坦 犹大契约》等。

情报瞭望塔

在任何人来得吐槽之前，我们必须承认——DC 又赢了，这个版块对应的就是正义联盟的真正总部 ：瞭望塔，因为实在是太适合栏目内容，SO，就是这么任性。这个版块的内容日后将会以各种新闻为主，包括了美式漫画和相关题材的电视剧、电影、动画以及其他杂七杂八的内容，尽量收录最新消息，好对得起栏目名字里的 ASAP ！

疾速追杀将推出漫画

基努 · 里维斯主演的《疾速追杀》(John Wick) 在 2014 年成了他在《生死时速》和《黑客帝国》之后的一个新爆点 ,目前其电影续作《疾速追杀 2》(John Wick: Chapter 2) 已经预定将于 2017 年 2 月 10 日于美国地区上映，而似乎是为了进一步挖掘题材本身的商业价值，电影发行方狮门影业找上了 Dynamite Entertainment 推出电影的相关漫画。目前根据 Dynamite 公布的消息，漫画将会讲述关于主角 John Wick 的新故事，并且公布了角色设定草图，看起来除了面相有点老气，角色还原度还是颇不错的。除了宣布漫画将会在 2017 年内发售，Dynamite 尚未公布其他消息，请期待日后的后续报导。

大群公布主题海报

即将在 2017 年 2 月 8 日在 FX 电视网播出的 X 战警题材超级英雄电视剧《大群》公布了全新的海报，用抽象的方式展现出主角 David Haller 那独特的变种人能力 ：脑中有数千个分裂的人格，每一个都拥有独特的超能力。在漫画中 David Haller 是 X 教授的儿子，但是父子俩都不知道彼此之间的血缘关系，而电视剧目前似乎没有打算涉及关于 X 教授的故事部分，而是专注于讲述 David 本身的故事。

本期推荐美漫

这个部分推荐的漫画除了一般只推荐新漫画连载，也会把目前已有汉化作为推荐判定条件，所以大家在这里看到推荐的漫画，都是能够在网上找到汉化版本的作品。

●DC

首推《正义联盟大战自杀小队》，类似于今年《自杀小队》电影当中剧情的发展，DC 今年推出用来和漫威的《X 战警大战异人》打对台的超级英雄团队大战连载把对阵双方定成了 DC 宇宙中最强大的超级英雄团体和最混乱而危险的罪犯特工队，前者强手如云，都是现役最强的超级英雄，后者只是貌不合神更离的乌合之众，很多成员还是前者的手下败将，但是正如在第一期连载中死亡射手所说的那样，他们有着一个独特的优势——正义联盟不杀人，他们却可以随便下黑手，所以双方之间的战斗会非常有看点。

●漫威

近期最重要的作品应该是蜘蛛侠的个人大事件《死亡不再 克隆阴谋》——看看人家小蜘蛛多有面子，都能有个人专属的大事件。这个大事件在题材上不算特别有新意，毕竟克隆这个概念在蜘蛛侠身上已经被用烂了，但是因为原画被交给了业界大手 Jim Cheung (代表作有《新复仇者 光明会》和《少年复仇者》)，所以画风非常赏心悦目。至于剧情上则是一些老生常谈的桥段，例如格温又双叒复活，老对手章鱼博士也某种程度上“重返人世”，反而新的女版电光人和小蜘蛛的一些高科技装备带来了一点新意。

空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：初心者 | 原文：柳田理科雄（日） 编译：三栖人一极品废车

你是否曾经在看动漫画、玩游戏的时候对一些设定和情节感到不明觉厉？又或者是忍不住想要吐槽“这并不科学”？本栏目正是尝试以科学的角度，去解释那些 ACG 作品之中已经被我们习以为常的奇怪设定。简而言之就是要一本正经地胡说八道！正值《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》大热，这期我们就来研究一下皮神的招牌技能和阿罗拉地区形态吧。

皮卡丘的“十万伏特”为什么打不死火箭队三人组？

十万伏特的威力究竟有多大

“去吧皮卡丘！十万伏特！”

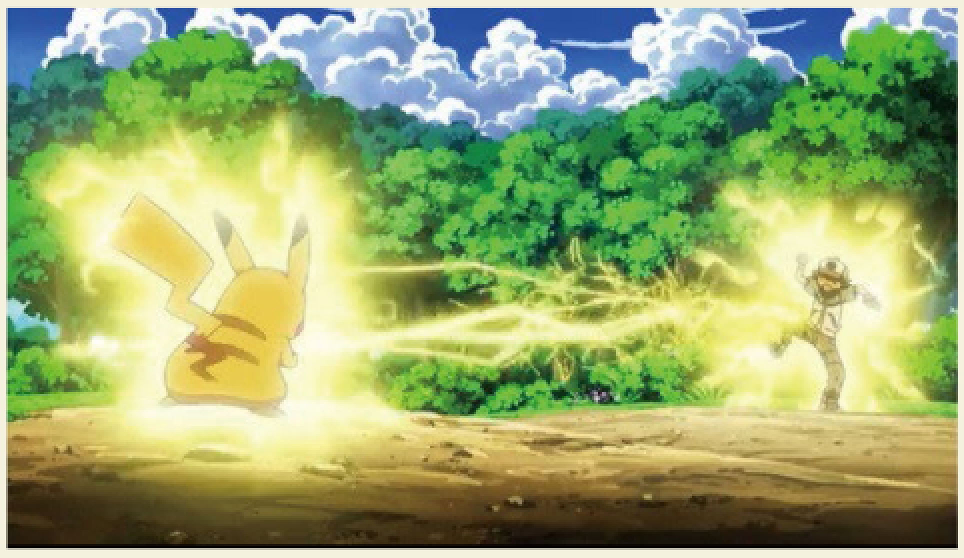
“皮卡皮卡！”

（噼里啪啦噘哩喀喳）

“好讨厌的感觉～”

就算光看上面这几句台词，相信不少的读者都能够脑补出火箭队三人组被电击打得衣衫褴褛焦黑一片，还被打飞上天化为星辰的场面来。不，倒不如说基本每集宝可梦动画里都得这么来上一次，想印象不深刻反而还比较难呢。更何况这几位还总是记吃不记打，隔上个一周又会生龙活虎地出现在主角们面前，然后继续被电焦打飞。那么，各位看官老爷心里一定也浮现过这个疑问吧——火箭队何德何能，为什么一天到晚挨皮卡丘的十万伏特却总是死不掉呢？

根据百科全书中提供的数据来看，足够引起人体肌肉痉挛导致呼吸困难的电压，在干燥状态下约为 1500 伏特，濡湿状态下约为 150 伏特。另外，有资料显示在美国个别州用于实施死刑的“电椅”，所加的电压也只有 2000 伏特。这么看来，10 万伏特已经算是非常恐怖的高电压了。



但是问题是，皮卡丘在接受到小智“用十万伏特”的命令之后，都是跳起来凌空发电，隔着一大段距离把对手电得七零八落。而在一般情况下，空气本身是绝缘体，要想让电流在空气中通过，非得加上极高的电压不可。根据计算，要击穿 1 米厚的空气层所需的电压是 50 万伏特，反过来说，皮卡丘的 10 万伏特的射程只有短短的 20 厘米！要是将这种技能用于实战，最后惟一被电击打到的就是站在皮卡丘身边的小智自己！

1、2……空！皮卡丘学会了250万伏特！

如果一定要像剧中那样，隔着少说也有 5 米的距离准确使用这个技能轰人的话，那实际需要的电压至少得有 250 万伏特。呃，感觉火箭队面对的危险性又增加了不少呢。

250 万伏特，皮卡丘作为一个生物体，究竟能否发出如此之高的电压呢。

在现实中确实有电鳗和电鳐这样能释放电击的鱼类存在。在这些鱼类的体内，存在一种被称为“发电器”的薄片状特殊发电细胞。每一枚发电器的厚度约为 0.1 毫米，能产生约 0.08 伏特的电压。巨量的发电器细胞从头至尾纵向排成一列，就能产生如同将干电池串联般的效果，可以大大地提升输出电压。例如电鳗体内的发电器数量约为 6000 ～ 10000 枚，串联之后的长度约为 1 米，最大可以产生 800 伏特的电压，足以让牛马之类的大型动物触电而死。

如果皮卡丘的体内也拥有这样长长的发电器细胞柱，就能以与电鳗同样的原理来发出高电压了。不过按照前面的计算来看皮卡丘需要发出的电压高达 250 万伏特，是体长一米的电鳗的 3125 倍。这样一来需要的发电器也得长达 3125 米。按照设定皮卡丘身长 40 公分，体重 6 千克。这么小小的身体里面居然塞得进三公里长的发电器？

在我们人类的体内，也存在长度非常吓人的器官。如果将人体内的血管全部首尾相接排成一条直线的话，总长度可以超过 4 万千米，能绕着地球赤道盘上一圈。既然人体内也能放得下如此规模的东西，那么区区 3125 米的发电器只要曲里拐弯地合理利用一下空间，想必全部收纳进皮卡丘体内也不是什么大问题。啊，果然生命是如此的神秘。

▶Z招式加强后的电系攻击已经不知道有多少伏特了。

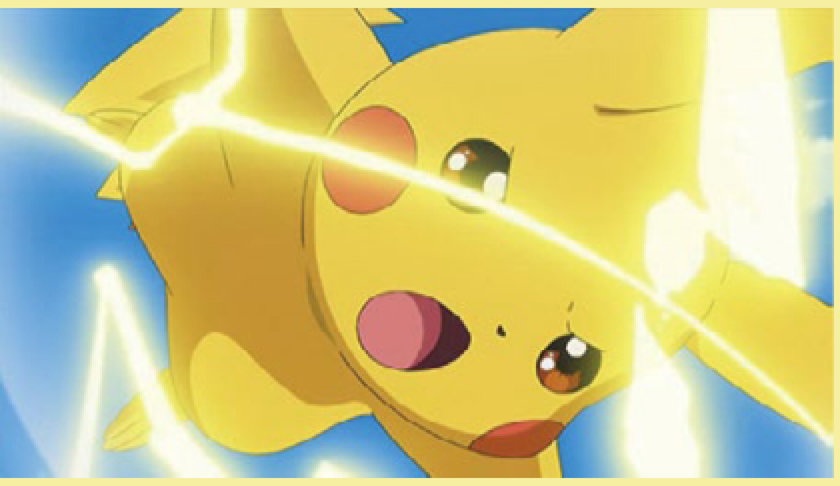
不电死火箭队是一门技术活

好，那么接下来终于到了问题最关键的部分了。受到皮卡丘借助体内长达三公里多的发电器发出的 250 万伏特电击，为什么火箭队的三人组能不死呢？

在日常生活中，我们一般人偶尔也会受到远超致死量 1500 伏特的电击。例如冬季手指触碰到金属门把手时受到的静电电击。在空气干燥的情况下火花有时候可以飞出 2 公分远，按照击穿 1 米空气层需要 50 万伏特计算的话，这一次放电的电压也已经达到 1 万伏特了。但是这 1 万伏特仅仅是人的指尖和门把手之间的电位差，并没有直接加在人体上，这也就是为什么没听说过有谁被静电电击而死的原因。同样，闪电的电压一般都高达数亿伏特之多，但是大部分都消耗在了击穿空气的过程之中，所以即使被闪电击中的人也可能幸存下来。

从这个角度去看火箭队的情况就相当好理解了。虽然皮卡丘释放出了 250 万伏特的电击，但是由于双方之间的距离较远，导致电压的大部分都消耗在了击穿空气的过程之中。若是双方距离 4 米，则 250 万伏特就要在途中消耗掉 200 万伏特，火箭队三人组需要承受的只有最后的 50 万伏特而已。

当然，即使只是 50 万伏特也足够让火箭队死上几个来回了。要想保住火箭队的性命，就必须将他们承受的电压控制在 1500 伏特以下。而要将电压下降到这个程度，皮卡丘就要把跟火箭队之间的距离控制在 5 米到 4.997 米之间，能够容许的误差范围仅有 3 毫米。为了在每周一次的华丽退场中不至于送掉小命，火箭队也真是不容易啊。



椰蛋树的阿罗拉地区形态

跟以往一样，在《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》中既有全新的宝可梦，也有我们熟悉的宝可梦登场，但来自第一世代的第三势力，“阿罗拉地区形态”的宝可梦，在科学的角度来看尤其引人注目。

比如一经公布就引起轰动，被无数人恶搞的椰蛋树(阿罗拉的样子) 原本的形态身长为 2 米，到了本作则拉长到 5 倍多，足足有 10.9 米高！

官方对这种变化的解释是，游戏的舞台阿罗拉地区与至今出现的地域环境差异，导致了宝可梦的地区形态变异。不仅是外表，就连属性和使用的招式都会不同。

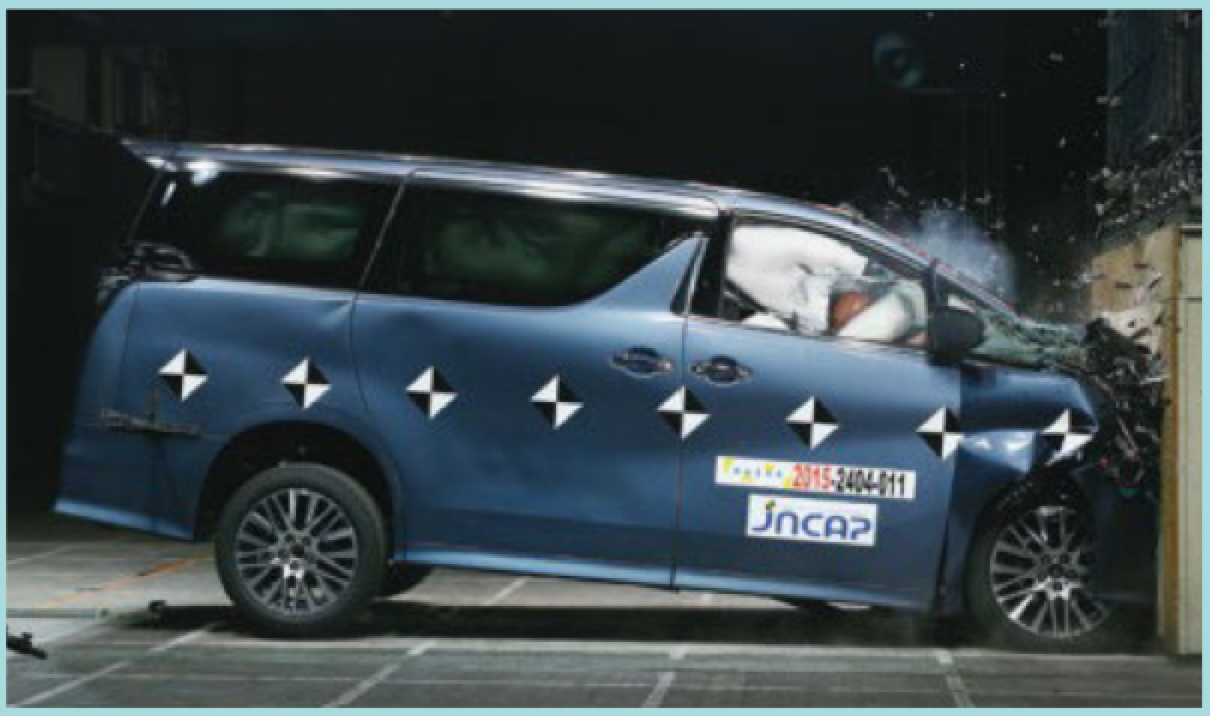
在现实的自然界中，生物也会根据环境，在长年累月的世代更替中改变姿态，比如因为天敌不存在而失去了飞行能力的鸟类。这样的情况在生物学上叫做“适应”。目前得到确认的阿罗拉地区形态大概有 18 种，而这里要探讨的正是上面提到的椰蛋树。

▲早在20年前就出现过的真实形态椰蛋树。

椰蛋树变长之后的破坏力

经常在游戏画面中看不见头部的宝可梦椰蛋树改变形态的原因，官方解释为全年强烈的阳光直射，而图鉴里面是这么描述椰蛋树的：“对它来说，阿罗拉是最棒的环境。当地的人们夸赞这个样子才是真正的椰蛋树。悠然惬意地长大之后，它便不再需要原来的精神力量，沉睡于体内的龙之力量已经觉醒。”可见椰蛋树跟植物一样，通过光合作用合成养分从而生长。此外，“椰蛋树能够弯曲长脖子，像鞭子一样甩动坚硬的头部进行攻击，但同时脖子也是弱点。”

根据图鉴可以计算出脖子的长度大概有 8.4 米，想像一下这——么长的武器横扫的破坏力该有多大。既然是“像鞭子”那样，不妨假设攻击速度在 1 秒以内。如此一来，头部就会以时速 380 公里的速度猛烈回旋。椰蛋树重达 415.6 千克，推测脖子和头部合计 300 千克，而三颗头相接的部分约为周围的 2 倍粗，可以假定头部就集中了 100 千克的重量。那么也就是说，当椰蛋树甩脖子进行攻击的时候，将会有着相当于 1 吨重的车辆以时速 130 公里冲撞的破坏力！



◀这是汽车时速55公里撞墙的效果图。

然而“脖子是弱点”的官方设定我们也不能忽视。如果以上述速度甩头，那么椰蛋树的三颗头就要承受自身重量的 92 倍的离心力，也就是 92G ！人类只要受到 10G 以上的力就会晕厥，可想而知承受 92G 的椰蛋树会是怎样的一副表情。如果一颗头的重量有 20 千克，那么就是被 1.84t 的力往外扯得快要连根拔起的感觉。要是这时候头被扯断并与地面成 30 度角飞出去的话，就会在 450 米远的地方落地……

阿罗拉的椰蛋树还有另一个明显的变化，那就是尾巴上长出来的第四颗头。这颗头可以独立控制尾巴进行攻击。什么，你跟我说这颗头长在尾巴上？那么尾巴不是应该叫做脖子吗？不管怎样，椰树宝可梦跟真的椰树那样几株长在一起，其实还是挺科学的。而长达 2.5 米的尾巴因为只有一个脑袋，控制起来还不容易产生分歧，比起 8.4 米的脖子或许攻击性能也更好呢。

栏目主持：八重樱

岁月拼盘

Years of assorted cold dishes

寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

《岁月拼盘》是一个专注于介绍回顾经典老游戏的栏目。我们希望能够通过这个栏目，让老玩家们重新回忆起当年从游戏中所获得的乐趣与感动，也让年轻一代的玩家们能够有一个重新接触那些优秀作品的契机。我们始终相信，无论经过多少时光的洗礼，好游戏永远都值得玩家们去尝试。

乐克乐克

不论你是否玩过《乐克乐克》这个系列，哪怕只是看过一些游戏影像，想必也会在听到这个游戏名字时脑海中就不由自主地响起非常“电波”的主题曲《乐克乐克之歌》。尽管这首歌曲的歌词意义不明，听起来完全就是童声无意义的哼唱，但却总会让人情不自禁地跟着旋律摆动起自己的身体，就如同玩家们在游戏里所做的那样。

“《乐克乐克》系列”诞生于 PSP 的黄金年代 2006 年，由索尼电脑娱乐日本工作室开发制作。SCEJ 没有将太多经费用于人物建模、故事设定这些方面，而是把绝大多数精力都投入到了游戏性的开创上，向广大玩家们证明，即便是开发成本不高的小品级游戏，也同样可以牢牢抓住用户群体的眼球。老读者们想必还记得，当年 UCG 不但曾经用《乐克乐克》做过一期杂志封面，而且当期的“前线狙击”栏目中，还首度采用了竖排版的形式，读者们需要将杂志竖起来才能正常阅读到这篇介绍，独特的创意也获得了大量好评。

乐克乐克		SCE（PSP）	
LocoRoco		动作	日版
2006年7月13日	本地1人	无对应周边	

在《乐克乐克》中，玩家控制的是一种有着圆鼓鼓软绵绵身体、热爱唱歌的奇妙小生物。它们吃到红色的乐克乐克果实体型就会变大，被雷劈到就会分裂成多个小乐克乐克。大形态下的乐克乐克充分展现了“人多力量大”的特点，可以开启机关或是攻击捣乱的毛杂；而分散形态的乐克乐克则可以穿过狭窄的缝隙去寻找隐藏起来的姆依姆依（乐克乐克的好朋友），可谓各具特色。

游戏的流程很简单，就是一边尽可能多地收集乐克乐克，一边回避敌人并成功抵达终点。操作也是简化至极，游戏中只要用到 L 键、R 键、和○键这三个按键即可。玩家通过按住 L 和 R 键旋转星球，从而让乐克乐克可以一边跳跃一边前行，配合上轻松明快的音乐和干净透彻的画面，让人无需花费太多精力就可以尽情享受游戏带来的乐趣，称得上是绝对意义上的老少咸宜了。

初代《乐克乐克》取得了 15 万份销量的优异成绩，SCEJ 再接再厉，又于 2008 年 12 月 4 日发售了续作《乐克乐克 2》，2009 年 11 月 1 日推出针对万圣节的特别下载版《乐克乐克 午夜嘉年华》。但不知为何，这之后《乐克乐克》就彻底地销声匿迹了。即便是 PSV 发售之后也未见再有新作推出，叫人不禁怀疑是不是索尼已经彻底遗忘了这个系列？不过在 12 月初刚刚结束的 PlayStation Experience 2016 上，我们又再度看到了《乐克乐克》的身影，它将会以重制版的形式登陆 PS4 平台，如果你之前没有玩过这个系列的话，这次可不要再错过了哦！

TIPS

上文开篇提到的《乐克乐克之歌》，是由日加混血的女歌手 Melody Chubak 所演唱的，当年她演唱这首歌曲时只有 9 岁。现年 19 岁的她，最新作品是为 TV 动画《超时空要塞△》中的海因茨王子演唱的《决意之风》。

战鼓啪嗒嘭

对于国内玩家来说，《战鼓啪嗒嘭》可以说是诞生在了一个非常恰当的时机，彼时正是PSP大行其道的年代，大量的优秀作品和创意佳作纷纷登场，更有“《怪物猎人 携带版》系列”吸纳人气，加上当时移动端游戏尚未崛起，给予了异色游戏生存的土壤，才让这款横竖看都带着点非主流味道的作品，成为了我们当年的游戏回忆之一，其独特的艺术风格和玩法甚至“影响”了大量的移动端游戏，让他们锲而不舍地花大力气向其“致敬”——你们都懂的。

战鼓啪嗒嘭		SCE	PSP
Patapon		动作	日版
2007年12月20日	本地1人	无对应周边	

说回游戏本身，《战鼓啪嗒嘭》在初代时无论从哪一方面看起来都很“怪”，当然这个“怪”是中性——甚至是偏褒义的。最典型的自然是游戏的画风，和系列后面两代越来越丰富的色彩比起来，初代《战鼓啪嗒嘭》特别强调黑与白两个基本色调，这些色调构成了游戏的基本单位“啪嗒嘭”，一群以大眼睛为身体的原始部落成员，而游戏中的大部分怪物也都是这种黑白剪影风格。同时游戏的玩法也很怪，结合了音乐游戏和动作游戏甚至还有角色扮演游戏的要素，游戏中PS系列经典的△○×□键对应“Chaka，Pon，Don，Pata”四个鼓音，玩家需要按照节奏打出四个鼓音的组合来对啪嗒嘭们作出不同的指令，指挥他们和庞大的怪物对战，并且使用的获得的素材来强化自己的族群，面对更强大的挑战。

《战鼓啪嗒嘭》或许处处特立独行，但游戏素质和带来的乐趣却是有目共睹的，所以游戏无论是在亚洲还是在欧美都大受好评，甚至在2008年于著名游戏网站IGN游戏评奖上屠榜，把2008年IGN年度最佳游戏、最佳音乐游戏、最佳艺术设计、最佳原创配乐、最佳新作和PSP年度游戏大奖全部收归囊中。

《战鼓啪嗒嘭》随后推出了两部正统续作和两部Flash作品，其中《战鼓啪嗒嘭2》加入了多人联机内容，而且对于色彩的运用变得更加丰富，对于新类型啪嗒嘭开的脑洞也越来越大，骑飞鸟和有着巨大拳头的部族成员陆续登场，而到了《战鼓啪嗒嘭3》当中，游戏不但对于剧情的塑造到达了一个新的高度，也加入了英雄这种特殊单位，其力量非常强大，虽然不至于可以单打独斗，但是其特有的能力可以让整个啪嗒嘭队伍的战斗力大为提升。同时游戏也加入了最多4人联机和最多8人对战的英雄战斗，而且是同时登陆PSP和PSV平台。

但随着PSV的整体市场表现缺乏起色和作为开发者之一的SCE日本工作室内部混乱日益严重，这个系列在PlayStation的掌机上失去了传承，如今随着本作在2016年PSX上宣布登陆PS4平台，系列或许又将迎来一次新的转机？我们拭目以待。

TIPS

“《战鼓啪嗒嘭》系列”中的啪嗒嘭每次的征程中都会在击败敌人后将他们吸收到部落当中，因此后期我方的啪嗒嘭中也出现了大量有着曾经敌人特征的新成员，以此推断其实这个系列讲的是一部“污”水横流的远征混血史？（笑）

啪啦啪啦啪

这个名字放在今天随时可能会被读错从而导致声音“污”染的作品，却是音乐游戏历史当中里程碑般的存在。是什么让《啪啦啪啦啪》显得如此独特？“故事”或者是原因之一，毕竟在传统的音乐游戏当中，故事元素是一种点缀，往往只是被放在歌曲MV当中呈现，而一些强调音乐演奏体验的作品里，干脆没有太多让故事呈现的空间，玩家能够体验到的就只有不断下落的音符和持续的音乐节奏，这更纯粹，但也因此变得更核心，除了少部分人，大部分玩家只能够浅尝辄止，而无法享受更多的乐趣。但是《啪啦啪啦啪》在运用着音乐这个游戏机制的同时，也把讲故事放进了游戏的进程当中，以初代的故事为例，主要的故事过程就是讲述作为主角的小狗啪啦啪如何尝试锻炼自己并赢得太阳花女孩辛尼芳心的过程，而他的自我锻炼过程中的每一个项目，都是一个音乐游戏关卡，所以整个游戏玩下来，既是体验了一回音乐游戏的畅快感，又是观看了一个好玩的故事。

当然，《啪啦啪啦啪》并不止这些，它还有一些直到今天也和为人称道的地方，例如看似粗糙但是又独具一格的剪纸式人物建模和画风，还有完全以说唱为主题的音乐风格，以及在加了边框后看起来充满了动画感的画面呈现方式等等。同时游戏对于音乐关卡的呈现也颇有意思，例如道场关卡，把RAP和学习功夫相结合，其经典程度之高以至于多年后的《PlayStation全明星大乱斗》中也把这个场景改造成了对战地图。

在系列初代之后，《啪啦啪啦啪》的情况类似于许多PlayStation平台独占作品，并没有大规模地推出续作，而只是在1999年推出了弹吉他主题的外传作品《拉米乐队》(UmJammer Lammy)，直到2001年为了给PlayStation系列新主机PS2增添游戏阵容，才推出了《啪啦啪啦啪2》。

作为系列续作，《啪啦啪啦啪2》在整体画面表现上有了提升——但是主要体现在了人物的平面边框变得更圆滑顺畅，而整个画风和建模仍然是独特的纸片人，形成了一种正面看感觉是3D，斜着看发现原来是2D的奇特视觉体验，当然作为本作吉祥物的一台录音机却是纯粹3D的。游戏的故事似乎是为了配合同年上映的动画，所以在整体设定上比第一作要更大，不再只是专注于啪啦啪的个人感情发展，而是把他所在的小镇当成了故事的舞台，描述了一场影响了全镇的大危机——所有能吃的食物都被换成了面条！已经因为赢了100年免费面条而吃到要吐又被女友吐槽太幼稚的啪啦啪，因此走上了拯救城镇——以及他自己胃口的道路。

本作得到的评价并不高，但是其实在关卡塑造上比起前作有了长足的进步，更多的动画效果和更成熟的谱面结构都让游戏看起来变得更赏心悦目。目前《啪啦啪啦啪》的两部作品预定将会以高清重制的形式登陆PS4，还会加入支持4K的显示效果，重新打造过的人物建模显得更加赏心悦目，当年没有接触过本作的玩家，记得补一补这款经典音乐游戏。

TIPS

“《啪啦啪啦啪》系列”的人设出自于著名图像艺术家Rodney Greenblat，他当年的作品在日本地区非常受欢迎，除了游戏之外，他还创作了著名的图像小说《雷霆兔》(Thunder Bunny)。

啪啦啪啦啪		SCE	PSP
PaRappa the Rapper		音乐	日版
1996年12月6日	本地1人	无对应周边	

•传播游戏理论•关注游戏现象•改善游戏心态•倾述游戏烦恼

天空一声巨响，新栏目闪亮登场！余烬的本命栏目“玩由心生”终于与各位读者正式见面啦！作为一名多年的游戏爱好者，在经过了专业心理学的学习之后，愈发觉得这两者之间有着太多的联系，更让我有了向更多玩家普及两者联系的冲动。至于两者间到底有着怎样的联系嘛，请密切关注每一期的“玩由心生”。

作为新编辑与各位见面已经有一段时间了，我最近一直在思考“为什么不少老读者会怀念之前的老编辑？”将这种思考引申到游戏上便有了这一期的问题“我们为什么会对老游戏产生怀旧情绪？”新栏目第一期，我们不说新，我们来谈谈旧。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH

主持人·余烬

版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

QUESTION

第一问：我们为什么会对老游戏产生怀旧情绪？

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 听说情怀很值钱——游戏的情怀力量

虽然我们的问题是在说“怀旧情绪”，但在当今的游戏业，我们更常看见的是“情怀”这个词。这年头，情怀还值钱？在游戏领域之中情怀还真值钱，情怀的力量可不容小觑。

2015年索尼E3的发布会上，《最终幻想Ⅶ重制版》以及《莎木3》两枚重磅情怀炸弹让全世界玩家为之疯狂。前者在公布时引起了巨大的轰动，不少玩家甚至将自己当时的情绪反应录成了视频；后者在kickstarter上的众筹仅用两小时就突破了100万美元，之后更是创造了各种世界纪录。2015年的这次E3可以说是一次情怀的爆发，而游戏厂商在这之前和之后更是有诸多对于情怀的商业运用。

首当其冲的当然是各种游戏的高清版和重制版，这些所谓的冷饭虽然每年都层出不穷，但依然会有不少玩家买账。其次便是打着周年庆的旗号出新作品或新活动，“周年”这个词确实是有着时间流逝的悲伤。最后，再来一个老IP重启吧，将曾经的经典游戏再搬出来重启一个新作，给玩家们带来的将会是过去与现在的双重感动。

不得不承认的是，有些老游戏确实比新游戏好，当然这种好并不是体现在画面上。也许也正是因为近几年画面的飞速进步使得新游戏缺少了一些老游戏独有的魅力，毕竟在次世代主机上的开发需要更多的财力和精力。所以干脆就将一些经典的老游戏直接高清化或者重制吧，再冠以“情怀”的标签，实在是好上加好啊。但抛开游戏本身的优秀来说，玩家会对这些情怀买账还是来源于那份怀旧的情绪。

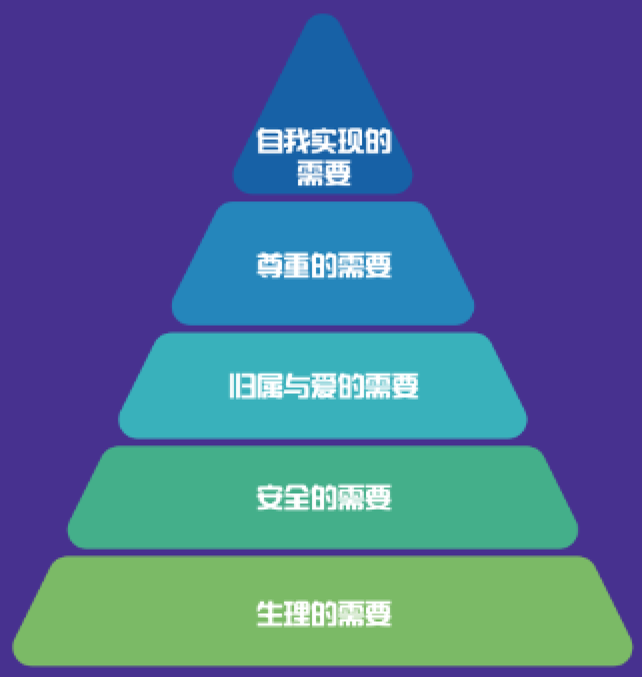
■玩家们最害怕的不是厂商卖情怀，而是只画饼不出货。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 回家是治疗思乡病的良药——怀旧的起源与变化

1980年，瑞士医生约翰尼斯·霍费尔（Johannes Hofer）在对于欧洲各地作战的瑞士雇佣兵的诊断中，发现他们都会因为“长期回不了家”而产生一种“痛”。他将希腊语的“回家（nostos）”和“痛（algia）”结合在一起，形成了后来的“怀旧”即当年的“思乡病（nostalgia）”一词。霍费尔医生认为，思乡病是由于这些瑞士佣兵从阿尔卑斯山区来到平原地区，气候急剧变化导致血液涌上大脑而形成，而解决这种疾病的方法便是——将这些士兵送回家。到了19世纪，思乡不再被当作生理疾病，但是仍然被视为抑郁症的一种形式。

随着近些年来的各种研究，心理学界对于怀旧的认识有了转变。怀旧不再单指“思乡”，它扩展到了各种事物。怀旧也不再被看作一种病态的表现，甚至心理学家们认为怀旧具有多种积极的心理功能。也有心理学家提出：怀旧具有一种时间属性，是一种联系过去与现在的桥梁，正是这种联系使得我们有了“我”的概念。

心理小课堂



 不正经回答 因为我们现在没钱，买不起新游戏只能怀旧解馋了。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 那些年里的可爱人们——怀旧人群

青年人会怀旧，会想起童年时的快乐；中年人会怀旧，会想起青年时的青春；老年人会怀旧，会想起中年时的成就。是的，不分年龄、不分性别、不分种族，怀旧情绪伴随着生命历程的发展。早在 7 岁，人们就会产生怀恋过去时光的情绪；20 多岁时怀旧情绪达到顶峰；中年期时这种情绪跌入谷底；老年期时怀旧情绪又会再次上升。而游戏的玩家，多为 20 多岁的年轻玩家，他们的怀旧情绪正是一生的顶峰，所以情怀作的大行其道与大受欢迎也就在情理之中了。

当我们怀旧时，我们所怀念的不仅是过去的那些情境与事物，还有那些与我们一起体验这些情境或经历这些事物的人。特别是当我们进入一个新的环境时，比如我们升学、新单位就职、玩新游戏等等。这种新环境所带给我们怀旧情绪的上升，其实是我们对于归属感的需求。

马斯洛提出的“需要层次理论”（理论具体内容见“心理小课堂”）能对怀旧进行解释。当我们到了一个新环境时，生理的需要可以满足，依然能吃饱能睡觉；安全的需要也能得到满足，社会中的新环境至少是安全的，不会突然被天上掉下来的炮弹炸死；而归属的需要是暂时没法满足的，我们来到一个新的环境，对这个环境中的人即这个集体还不是很熟悉，即还没有融入这个集体，归属感得不到满足。当现实中的集体满足不了我们的归属感时，为了我们情感上的安全稳定，我们便会潜意识地从自己的记忆中去寻找能够满足我们归属感的集体，即我们从前待过的集体，也就产生了怀旧的情绪。对于游戏玩家而言，很多时候我们怀念一款游戏，不仅是因为游戏本身所带给我们的情绪体验，更重要的是与那款游戏有关的或同时期的人能带给我们归属感，这种归属感能够满足我们现在的归属感缺失。并且，20 多岁正是人一生中经历新环境或者接触新游戏最多的时候，这也就解释了 20 多岁怀旧情绪处于顶峰的原因。

■那些曾经能带给你归属感的小伙伴们去哪里了呢？

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 来更深入地探讨吧——怀旧生理与心理

心理对于生理的影响是不可忽略的。怀旧情绪的产生，会使得我们的身体开始变暖，而这种身体的变暖，又为其他情绪的产生提供了条件，比如悲伤。同时，在寒冷的环境中，人们也更容易产生怀旧情绪，生理与心理是相互影响的。所以，我们常会看到那些文学作品中的将死之人，他们不仅在死前回忆起了曾经的种种，还总会告诉观众我回忆这些经历的原因不是因为我快死了，而是因为“我好冷”。当然，也有可能是因为他死前还想要个拥抱。

怀旧是因为过去真的比现在好吗？由于情况的不同对于这一问题的答案当然也是不同的，更深入地进行探讨，有很多心理因素会对我们的怀旧产生影响：

◆从精神分析来说，怀旧隐含着人的“退行”心理。当我们面临矛盾或冲突时，我们就会通过怀旧来造成一种我现在的经历和过去一样的时空错觉，这种错觉会使得我们得到归属感。

◆当我们回忆某件事时，我们回忆中的情绪强度会偏高。比如曾经我们通关了某一款游戏，它带给我们的感动让我们哭得好伤心，但事实很可能并没有那么伤心，只是我们通过回忆使那时的情绪强度变高了。

◆我们往往记得判断出的最后结论，而忽略了做判断时的参照物。比如我们记得 PS2 上的游戏是多么的出色，却忽略了是和当时其他主机上的游戏作比较。

◆我们记得的东西往往更抽象，细节更少。比如我们记得曾经的某款游戏非常的经典，但让我们回忆更为细致的画面、音乐、剧情等时，往往我们只能说个抽象的大概。

◆过去的经历是确定的，现在将发生的时间是未知的，而未知正是带给个体压力的原因之一。人们在情感上对于安全感的寻求，会使得我们逃避这种压力，逃避未知的现在。

第一答：

使我们对老游戏产生怀旧情绪的原因很多：

- **某些老游戏更加优秀。**
- **怀旧使我们意识到了“我”的存在。**
- **我们的年龄恰好处于产生怀旧情绪的顶峰。**
- **怀旧能使我们获得归属感。**
- **确定的过去比未知的现在更让人安心。**

ANSWER

下期问题预告 第二问：

游戏玩了一万小时，能成为游戏大师吗？

需要层次理论

亚伯拉罕·马斯洛的“需要层次理论”将人的需要分为了五个层次：**生理的需要、安全的需要、归属与爱的需要、尊重的需要、自我实现的需要。**马斯洛认为，这五种需要都是人的最基本的需要。需要的层次越低，它的力量越强，潜力越大。并且只有在低级需要得到满足或部分满足以后，高级需要才有可能出现。当然也不绝对，比如一些虔诚的宗教信徒，他们可以忍受着低级需要的缺失，过着贫穷和困苦的生活，以此来实现他们更完善的潜能。

生理的需要：人对食物、水分、空气、睡眠、性的需要等。它们在人的所有需要中是最重要，也是最有力量的。
安全的需要：它表现为人们要求稳定、安全、受到保护、有秩序、能免除恐惧和焦虑等。
归属与爱的需要：一个人要求与其他人建立感情的联系或关系，如结交朋友、追求爱情、参加一个团体并在其中获得某种地位等，就是归属与爱的需要。
尊重的需要：它包括自尊和希望受到别人的尊重。尊重需要的满足会使人相信自己的力量和价值，使之在生活中变得更有能力，更富有创造力。
自我实现的需要：人们追求实现自己的能力或潜能，并使之完善化。

不正经回答 我们只能对老游戏进行怀旧，新游戏没法怀旧。

栏目主持：稀饭

游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

《超级马里奥 酷跑》虽然并不是任天堂第一款移动端游戏，但恐怕应该是目前为止最重要的一款移动端游戏，毕竟值得老任用自家招牌角色担任主角的作品，绝对不会是庸作，更何况要从游戏形式上追本溯源，所有移动端的跑酷游戏都得喊马里奥一声爷爷。这也从一个侧面证明了马里奥这个角色所代表着的游戏系列蕴含的深厚历史，以及——本期“游戏之最”将要提到的——众多惊人纪录。如果你曾经认为自己已经非常了解马里奥，或许在看完本期的内容后，你会发现他还有一些你所不知道的惊人之处。

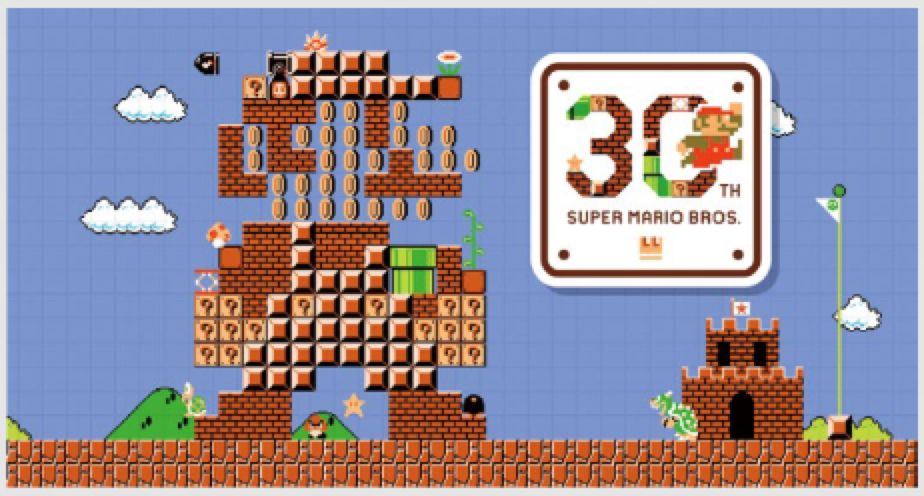
“《马里奥》系列”的游戏之最

在电子游戏中最常见的角色

在电子游戏诞生的这几十年来，无数令人难忘的游戏角色纷纷涌现，光从今年来看，我们既见证了从步枪兵临危上阵成为铁驭的杰克·库伯和泰坦BT的合作无间，也见识了全新黑客英雄马可仕在旧金山大展身手，更看到了菲尼克斯父子在全新敌人蜂拥族的枪林弹雨中并肩作战。但是如果要选一位在游戏世界露脸机会最多的角色，那仍然是首推戴着红色帽子的水管工：马里奥。

他于1981年在《大金刚》当中首次登场，当时甚至还没有获得自己的名字，只是在屏幕中为了拯救女友而躲过大金刚投下的木桶艰难前进。一年之后，他终于被命名为“马里奥”（Mario），然后开始了自己在游戏界的惊人传奇。直到今天，马里奥已经在210款游戏当中登场，最早期的作品包括他和兄弟路易吉并肩冒险的街机游戏《马里奥兄弟》（Mario Bros.）和FC上的《超级马里奥兄弟》（Super Mario Bros.），之后他还在玩法更新颖的《阳光马里奥》（Super Mario Sunshine）、《超级马里奥银河》（Super Mario Galaxy）和《新超级马里奥兄弟》（New Super Mario Bros.）当中担当主角。随着《马里奥》系列作品的不断增多，马里奥也不再只是一位擅长跳跃的水管工，他既是《马里奥赛车》（Mario Kart）里疯狂奔驰的卡丁车手，也是《马里奥高尔夫》（Mario Golf）和《马里奥网球》（Mario Tennis）里的运动高手，更是在《马里奥派对》里畅玩各种趣味小游戏的达人，甚至最后成为了《马里奥与索尼克奥运会》（Mario & Sonic at the Olympic Games）中的全能运动员。甚至在不以他命名的游戏——例如《任天堂全明星大乱斗》（Super Smash Bros.）中，也有他的身影。

如今，马里奥已经是游戏界最广为人知的游戏角色，他既是一个亲民的虚拟人物，也是高游戏品质和全年龄游戏内容的代表人物，他目前最新一款登场的游戏，就是要把他魅力展现给移动端平台玩家的跑酷题材作品：《超级马里奥 酷跑》！



◀经过在游戏界的多年浸淫，马里奥如今已经几乎是无所不能，在《任天堂全明星大乱斗》里他更是成为了格斗高手。

第一款为苹果设备推出的《马里奥》作品

你们看到纪录名字就想大吼是《超级马里奥 酷跑》？你们这些年轻人，图——太天真了！真相说出来不要被吓坏，32 年前，“《马里奥》系列”的作品就登上过苹果设备！那是在 1984 年，当时在游戏界还算是处于上升期的任天堂还没有打算把《马里奥》这个品牌死死绑在自己家的主机上，而是寻求登上更多游戏平台从而让更多人认识到其魅力。因此当时任天堂作为拳头产品的《马里奥兄弟》被当时如日中天的雅达利（Atari）直接搬到了作为流行设备的苹果二代电脑上，没想到吧，如今基本上作为任系独占作品而为玩家所熟知的“《马里奥》系列”初期的作品里却有个跨平台游戏，而当时甚至连“跨平台”这个词都尚未被玩家们所熟知。

多年后的今天，《超级马里奥 酷跑》作为移动端专用游戏登上了 iOS 平台，玩家捧在手里的小小一台手机，运算能力却是比当年苹果二代电脑强了数十倍，而马里奥也不再是在玩家的操控下于平台间跳跃，而是自动奔跑，只把跳跃的操纵权交到了玩家手中。然而和当年的《马里奥兄弟》相比较，在相隔 32 年的两款为苹果设备开发的《马里奥》电子游戏身上，有一样东西是共通的——不是主角仍然是这个大鼻子水管工，而是那令人沉醉的游戏乐趣。

▲作为现代玩家的我们恐怕无法想象，当年苹果二代电脑上的《马里奥兄弟》甚至没有彩色画面，而是只有绿黑两色。

第一位蒙眼通关《超级马里奥世界》的玩家

是不是看到纪录名称就被吓得下巴都掉了？捡起来用手托着，因为这个纪录里还有不少惊人的事实。例如达成这个创举的玩家还是一位年轻人，1996 年出生的 Alex Tan——他更为人熟知的名字是 PangaeaPanga——目前年仅 20 岁，已经有过不少壮举，例如他最出名的地方原本并不是速通，而是创造难度惊人的“《马里奥》系列”关卡。通过黑客技术破解《超级马里奥世界》（Super Mario World），他制造出了难度惊天动地的“滥用道具 3”关卡，这个关卡被称为“史上最难的《超级马里奥世界》关卡”，用正常操作设备根本无法打通，只有通过能够侦测到每一帧操作的特殊设备，玩家才有那么一丝机会能够打通游戏。

▶PangaeaPanga 把自己蒙眼速通的过程也进行了直播，他坦言当时最大的挑战之一就是要在保持专注的同时还得活跃观众的气氛。

毫无疑问，对他这样的关卡创造达人来说《超级马里奥制造》（Super Mario Maker）简直就是为其度身打造的游戏，而他也不负众望，在游戏发售的 10 天后就上传了大名鼎鼎的“Pit of Panga: P-Break”自制关卡。他花了 5 个小时就做出了这个关卡，但是连自己打通都花了 9 个小时！而当关卡被传送到《超级马里奥制造》的社区时，大家都被逼疯了，大部分人根本没法坚持 10 秒钟以上，直到尝试通关次数累计超过了 11,000 次后，著名速通达人 Bananasaurus Rex 才终于第一次打通了这个关卡。

最终，截止到 2015 年 10 月末，“Pit of Panga: P-Break”也只被打通了 41 次，这时候距离游戏发售已经过去 1 个多月了，算得上是非常坚挺，但 PangaeaPanga 声称只有创造出一个“不超过 10 个人能通关”的关卡才能令他满意，转头就做出了难度更惊为天人的“Pit of Panga: U-Break”，成功在《超级马里奥制造》的社区掀起了一股创造超难关卡的狂潮。

但在同时，他也开了另一项惊人的挑战，就是试着模仿蒙眼通关达人 DavisKongCountry，打通他自己最熟悉的游戏之一：《超级马里奥世界》。他花了整整一个月练习，尝试掌握用声音作为线索来判断游戏中角色的状态和位置，随后开始了正式尝试，当时是 2015 年的 6 月 16 日。8 天之后，他便成功打通了游戏，耗时 23 分钟，期间马里奥死了几次，他还有一段时间迷路了。

这已经算是惊人壮举，但在 2016 年 7 月 20 日，他的纪录竟然被打破了，这次对手的成绩要强得多，只用了 17 分 46 秒！然而在这不到一年的时间里，PangaeaPanga 也变秃——不，是变强了，他咬牙捡回这手蒙眼速通功夫花了半个月猛练，在 2016 年 8 月 8 日重新夺回了自己的纪录头衔，这回他的成绩成为惊人，只花了 15 分 59 秒！

我好像听到了有人哼了一声？不服气？觉得自己还可以做得更好？要的就是这种精神！如果你觉得自己能够蒙眼速通《超级马里奥世界》——或是任何一款其他游戏，吉尼斯世界纪录的大门永远向你敞开，说不定下一本《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》上刊载的纪录保持者，就是你！

《吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版》已经开始预售，更多优惠请扫码查看！

小孩子游戏与大人游戏

各位精灵宝可梦 / 口袋妖怪 / 神奇宝贝 / 宠物小精灵的粉丝大家好！这一期开始，我们的宝可梦专栏“闲话宝可梦”就正式开张了。闲话，就是聊天的形式来说《精灵宝可梦》，开始的第一篇，就聊一聊很受关注的受众年龄话题。在每期聊到正题前，都会放一段与当期内容相关的《宝可梦》历史，引出正题的同时，也顺便做些回顾和科普。

下面开聊。

小学生拯救大市场

很多人都知道，最初代《精灵宝可梦》诞生于 1996 年（国内当时译为《口袋妖怪》），由日本的 Game Freak 开发，任天堂发行。而在此之前，这游戏的开发时间长达 6 年——并不是游戏的开发难度有多大，而是以制作人田尻智为首的游戏开发者们，都是街机厅的射击动作类高手，对 RPG 开发完全是两眼一抹黑。不过让阿门最终突破重重障碍，终于让游戏在第 6 年成功发售。6 年是什么概念？起码在当时的游戏领域，是完成了从 FC 到 SFC 再进入 PS 时代的大跨越。《精灵宝可梦》开发之初是以当时最时尚的移动娱乐设备 Gameboy（以下简称 GB）掌机为平台开发，结果 6 年之后，GB 主机已经是老态尽显，期间如果不是 GB 后续主机 Virtual Boy 夭折，那么《宝可梦》上市时连承载它的游戏平台都已成为历史。

Virtual Boy 的失败，除了负责开发的横井军平高估了当时的 VR（虚拟现实）技术外，与任天堂面对新世代家用机的攻势给这部尚在半成品状态的机器贴上家用机标签过早地推向市场，也有着直接关系。GB 的后续产品都是如此待遇，那么 GB 更是可想而知。当时不光是游戏媒体，任天堂本身也对 GB 这个看起来只剩下半口气的老机器放任自流了。所以在《宝可梦》终于艰难地迎来诞生初啼时，发现承载它的 GB 平台已经是一副等待自然死亡的迟暮之态。

就在开发团队沮丧之时，一个叫久保雅一的人用一份调查给了众人以希望，此人是漫画杂志《Korokoro Comic》的副主编，虽然不是游戏行业中人，但却比任何游戏从业者都更懂小孩子。他面向小学生调查结果显示 ：GB 的价格刚好与大多数小孩子们的压岁钱相对应，而时下最流行的 3D 游戏也并不是符合孩子们的口味……这份调查结果很贴近现实 ：GB 相对低的售价和随身携带随时玩的特性，的确在小学生之间有着很大的拥有量，而《精灵宝可梦》在发售之后，也是在这个群体中之间大受欢迎，并在口耳相传形成长卖，一时成为业界奇观，不仅让身陷家用机苦战的任天堂彻底没有了经济上的顾虑，也重新赋予了垂暮的 GB 以新的生命力并迅速火遍全球，更拯救了已经濒临崩溃的掌机市场。

◀Game Freak员工在1994年10月的合影，坚持6年并不容易。《宝可梦》老玩家应该可以认出一些主要制作人。

《精灵宝可梦》是小孩子的游戏吗？

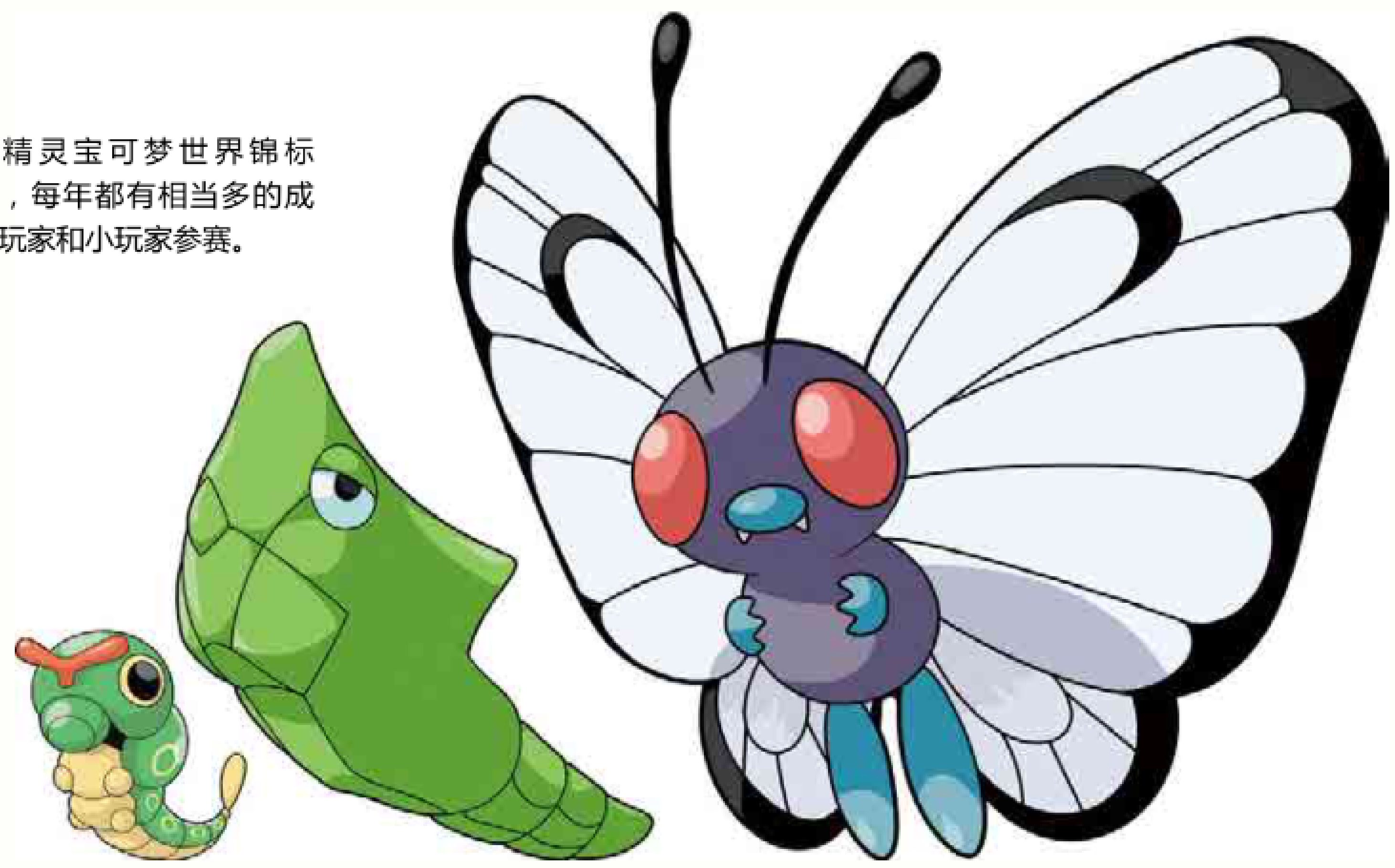
《精灵宝可梦》为什么会那么受小孩子欢迎？因为制作人田尻智在构思游戏时，其灵感便来自于童年的记忆：草上和砖下的昆虫、树上和草丛中的鸟、池塘里的青蛙和小鱼……交换系统是受GB联机线启发，但也结合了制作人童年时与小伙伴们拍洋画交换洋画的游戏经历。所以说，这游戏本身就是制作人田尻智在致敬童年，诚然，这样的童年经历因为城市化而无法被新一代的孩子们体验到，但童年时代对快乐和自由的追求是共通的，所以《宝可梦》获得了小学生们的高度认可，并口耳相传将其影响扩散得异常广大，田尻智的童心，与小孩子们达成了共鸣。

于是本文的正题被引出：《精灵宝可梦》是面向小孩子的低龄向游戏吗？这句话相信也让很多《宝可梦》玩家懊恼过，每次碰到直言快语的同学或家人问上一句“你怎么在玩小孩子的游戏”，都会非常无奈。但《宝可梦》的构思诞生与发展壮大，也的确是和小孩子直接相关，所以，在《精灵宝可梦》是否面向低龄群体这个问题上，并没有多少反驳的余地——不过这又能怎样？除了田尻智，世界上还有无数童心未泯的成年人，但也只是坚持心底的一些美好事物而已，需要承担家庭社会责任时同样会负起责任，并不会因为保持童心而在关键时候耍小孩子脾气，那不是童心未泯，而是心智不成熟。

初次接触时我们都已不是孩子

在我开始接触《精灵宝可梦》时，别说是小孩子，连青少年都不沾边了，但还是玩得津津乐道。不仅是本人，一起交换和对战《宝可梦》的玩友们也都是20岁左右的年轻人，完全没有《宝可梦》在日本那种小孩子之间火热的盛况，倒是一帮成年汉子玩得不亦乐乎。家乡的小城在1995开始出现专卖时下流行游戏和游戏机的电玩店，不过那时的游戏机相对于大多数人的收入都很贵，即便GB有香港厂商万信代理，其380元的价格也是很多人半个月甚至一个月的工资。所以电玩店都是一些经济自由的年轻人在此买主机游戏聊天交流，而GB也是当时我和很多陌生玩家结识的桥梁，连30多岁的店主大哥也被我们拉进了坑。

我个人在年轻时候能被面向小孩子的《精灵宝可梦》吸引并不奇怪：我在郊区度过童年，去家里的菜地和附近的砖头堆去捉虫然后养起来观察、和小伙伴们斗各种昆虫，是童年时夏天的最大乐趣。很多年后，早已搬离郊区的我，在有着相似童年经历的田尻智所制作的《精灵宝可梦》中，当同行的绿毛虫进化成铁甲蛹的那一刻，埋于心底的久违而熟悉的感觉被唤醒，至此彻底喜欢上了这个系列。至于其他同龄的《宝可梦》爱好者喜爱的原因，现在也没法去猜测，因为当时大家在电玩店凑到一起，更多的是联机交换和对战，即便聊天也都是聊哪个更厉害、哪个怎么抓之类的话题，并没想过深入去了解别的同龄人为什么也会喜欢这款“小孩子”游戏。



►精灵宝可梦世界锦标赛，每年都有相当多的成年玩家和小玩家参赛。

不知不觉玩了近20年

虽然我没去了解其他年轻人喜欢《宝可梦》的原因，但成功的事物总会有很多人去分析其原因，《精灵宝可梦》也不例外，被总结出收集、育成、交换、对战这四大魅力要素，还有一说为收集、育成、通信（将交换和对战统称为通信）、追加。别管哪种说法，收集是个让人欲罢不能的过程，用自己收服培养的怪物与他人一较高下也是个很有趣的体验，游戏中的很多细节也会莫名地引起共鸣。那时我和小伙伴们都没有种族值、个体值、努力值这些概念，游戏中也没有对战设施来检验玩家培养的宝可梦队伍的实际战斗力，虽然大家都不怎么样但贵在水平相当，所以也对战得特别开心。相比皮卡丘等可爱小精灵，暴鲤龙、喷火龙那些进化到最终形态的威猛大家伙，更受我们这些成年玩家的青睐。除了游戏本身有着多样的魅力，开始在电视上热播的《宠物小精灵》（当时《宝可梦》的香港译名，由深圳电视台引入，辽艺配音）动画，也被店主们拿来趁热推荐掌机和《宝可梦》游戏，使得越来越多的年轻人知道这款游戏并成为《宝可梦》玩家。

是的，都是年轻人，那个时代电子游戏仍时不时地被批判为洪水猛兽，加上游戏机相对于一般工资收入有些贵，所以很难看到家长带孩子进电玩店，甚至有些家长带孩子路过时会有意绕开。只有我们这些稍微有些经济自由的年轻人，才能自己买游戏机玩。后来到了编辑部，虽然以游戏为职业，但真正可以自由支配的游戏时间却少了很多，一些原本热衷但耗时的游戏因此没再接触，但《精灵宝可梦》却一路玩下来，一直玩到今天。

如今工作忙碌依旧，所以几乎这多半年都是在填之前开的游戏坑，在还有很多游戏坑要填的情况下，“《宝可梦》系列”最新作越来越近，我又没有任何理由不玩，这让我期待之余也有压力。甚至一度自问：现在玩《宝可梦》是否是惯性使然？直到拿到《太阳/月亮》进入游戏，博士的问候、去草从邂逅各种宝可梦、与路边的训练师对战、越来越多的宝可梦同伴加入……这些熟悉而亲切的要素让我之前的压力感荡然无存，更明白：这些年一直在玩《宝可梦》，只是因为玩得开心，并不是惯性。

▲那时能玩上当下热门电子游戏机的，大都是经济自由的年轻人。

玩家年龄的跨度很大

《宝可梦》一路走来了 20 年，不用说我这种接触时即是大叔脸的青年（长得急没办法），从小玩到大的《宝可梦》玩家也已经有不少晋身为大叔行列。国外的自媒体和视频网站上经常可以看到中青年玩家们交流，《宝可梦 GO》最火时那些冲到大街和广场去捉宝可梦的也都是年轻人 ；国内呢，不久前浏览网页看到有人说在地铁上看到 30 多岁的大叔在玩《太阳 / 月亮》，接着一个又一个 30 左右的玩家们纷纷回复。

看这帖子时我忽然脑补了一个画面 ：未来的社区老年活动中心，一群老年人联机《宝可梦》……从我记事开始，爷爷那代人玩的纸牌便是老年人之间才有的娱乐，父亲壮年时每天晚饭后都和邻居杀上几盘的象棋，也已随着父辈的老去而更多地流行于中老年人之间。想想还有些可怕，那么《精灵宝可梦》，不会随着我们的老去而变成老年人的娱乐吧？

不过这种担心很快释然，且不说国外《宝可梦》销售时一众小朋友们排队，即便国内，在我负责《口袋玩家》那些年，也一直有 10 岁左右的小玩友们寄信过来，很多都可以从字体上看出年龄——用不算好看但努力去写好一笔一划的字，来讲述他们对《宝可梦》的喜爱，行文虽然幼稚但情感真切。还有些孩子会投来画稿，画风自然也带着稚气，无法和美术专业的画师们的作品一同刊登在画廊，但我也会在读编栏目给他们留一个展示的空间，甚至有一位和我同龄的父亲给女儿代笔写信……我无法预见这些孩子们将来会怎样，但因为有着共同的爱好，所以我始终在鼓励他们。

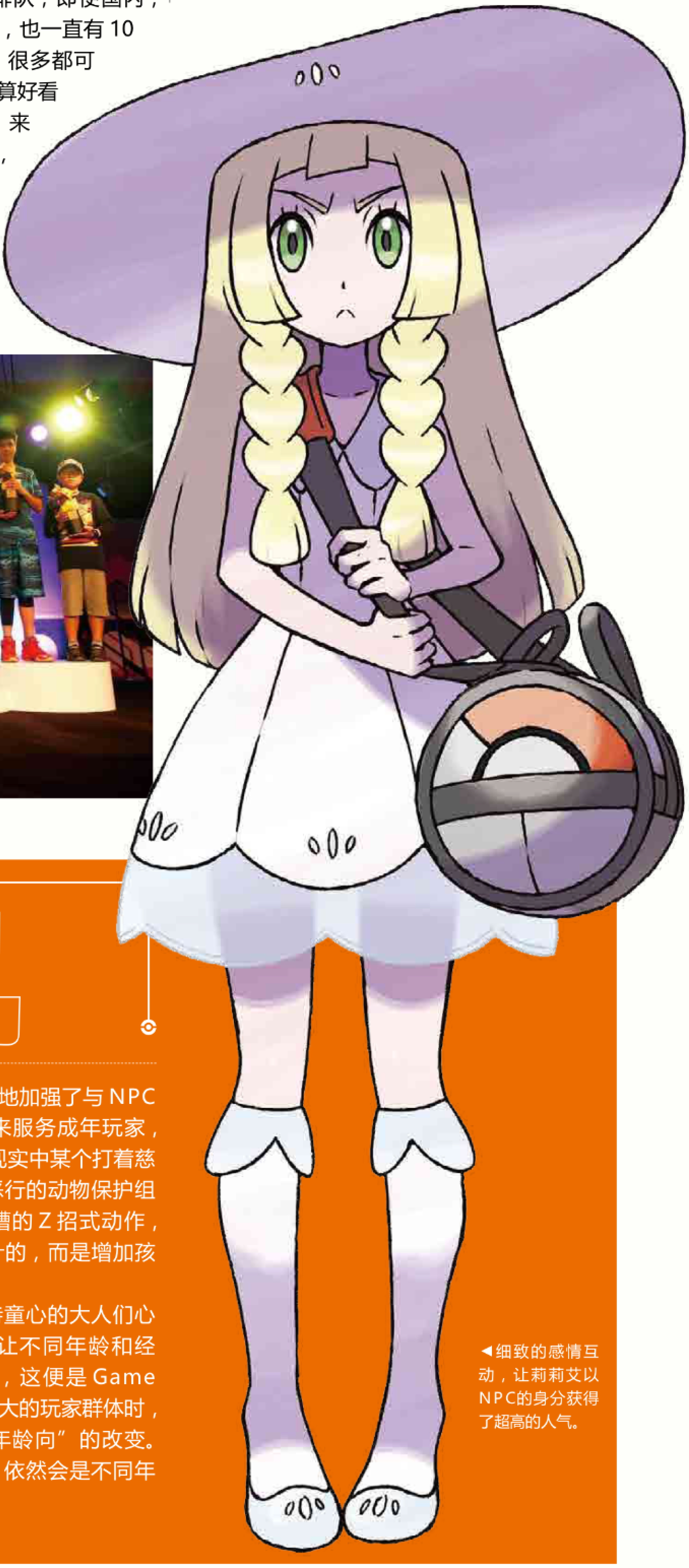
▲绿毛虫一家，虽然在游戏中期就被我放在电脑里休息了，但却让我彻底喜欢上了这个系列。

Game Freak的“全年龄向”努力

以上只是我作为一个老玩家的自述，而在官方那边，也早已注意到了玩家年龄跨度越来越大的问题，在保证继续吸引小玩家的同时，也尽可能满足一路支持过来的成年玩家。以第五世代《黑 / 白》为例，除了男女主角的外形更倾向于青少年，剧情也对“人类收服培养宝可梦是否是违背自身意志”这个话题进行了深入讨论，并加入了理想与现实、古国后裔光复故国等话题，这些显然不是小孩子们可以理解的，但即使不理解，小玩家们也依然能够在这个世界里，收服越来越多的宝可梦同伴，一如既往地和喜爱的宝可梦们共同成长、共同获得荣誉，而这就已经体会到了游戏最本质的乐趣，这些也恰恰是足以吸引不同年龄玩家的根本所在。

之后的两作，都通过更多地加强了与 NPC 角色的互动以及相应的剧情来服务成年玩家，《太阳 / 月亮》中更是影射了现实中某个打着慈善旗号干着牟利并伤害动物恶行的动物保护组织。至于被很多玩家吐中二槽的 Z 招式动作，本来也不是为讨好成年人设计的，而是增加孩子们之间的话题。

既保留着让小孩子和保持童心的大人们心动的最本质的童真乐趣，也让不同年龄和经历的人们在游戏中获得共鸣，这便是 Game Freak 在面对年龄跨度越来越大的玩家群体时，体现在游戏中的真正的“全年龄向”的改变。也希望以后，《精灵宝可梦》，依然会是不同年龄玩家之间的共同话题。



◀细致的感情互动，让莉莉艾以NPC的身分获得了超高的人气。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★ 2017 年的第 1 期 UCG 就这样和大家见面了。相信各位读者在翻开本期杂志时，都会或多或少地发现各种改变。这次改版，既有老栏目的革新，又有新栏目的开设，不知各位对于我们的努力有什么看法呢？顺带一提的是，今后我们每期杂志都会在 VGTIME 网站上开设意见调查贴，参加调查就有礼品相赠，期待大家的回复。当然，直接发 Email 或是联系官博君微信君也是欢迎的。

★ UCG 商城如今的好货可谓越来越多，就在《女神异闻录 5》和《尼尔 人造人》中文版公布的当天，UCG 商城就展开了征订。现在 UCG 商城里还有《你的名字。》正版小说、国行 PS4 主机、街机摇杆、PSN 点卡等一大堆好东西。只要购物就有各种独家礼物相赠，大家有空的话记得多来逛逛哦！

★下期就是一年一度的春节合刊了！大家是不是有种过年还早的感觉？说到合刊，大赏、盘点、年鉴、魔鬼辞典等年度大餐自然必不可少，加上最近 UCG 大改版，小编们也是摩拳擦掌，想给各位带来大量惊喜。UCG 410 · 411 期，敬请期待！

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email Shay cormac：先吐槽一下我们这里如同迅雷一般的书店进货速度，直到 11 号我才买到最新的 UCG。《看门狗 2》的攻略对于我这个只会拿着枪冲进去硬刚的狂战士来说真的很有用，小马哥在我手上不知道死了几次（哀悼脸），然而这个主线任务真的还不如《看门狗 1》来得丰富。（滑稽）最后弱弱的建议一下，可不可以用塑料包装把杂志装起来，我已经记不清到底几次因为随刊附赠的东西掉了而重新买一本新的了 QAQ，学生党的钱包伤不起啊！

简子君：一听你说 11 号才拿到书，我本来还在想我们 408 期的杂志明明也是那天才截稿，你怎么可能拿得到书呢，结果往后一看，好嘛，原来说的是 407 期，也就是说当你在 409 期看到我们的回复时，我们的时间线已经存在半个月的时差了……

关于《看门狗 2》必须说这个游戏这次细节真的还是挺不错的，私人借地方安利一下，然后做狂战士的话，你要明白你可是一个黑客啊，所以下次要不干脆别带枪行动好了……

最后，关于书的问题，你多买一本其实我们好开心（误）。杂志是有一个塑料包装的，不过因为渠道的问题，所以线下销售的杂志有些是没有这个额外包装的，如果比较在意的话，这里再打个广告，现在来我们官方淘宝店订阅全年杂志，不仅包邮而且特定时段还有优惠，就快递的速度来说，也许比线下的物流速度还快上一些也不是没有可能哦～

编|辑|部
游戏风向标

如龙 6 | **4 人**

宇宙人 秋沙雨 简子君 八重樱

到底是谁这么闲把广岛的秘密写卷轴藏墓地里，还要特意立 9 个句碑来当解谜提示的……

——为了找 9 齐块句碑绕着仁涯町跑了三圈的宇宙人不禁怀疑起这情节安排的合理性。

极限巅峰 | **3 人**

三日月 余烬 六等星

这游戏制作出来的目的只有一个，那就是提醒各位玩家不要去尝试什么极限运动，还是宅在家比较安全。

——看着自己的角色不停以各种姿势花式落地后的三日月感叹道。

丧尸围城 4 | **3 人**

纱迦 三日月 稀饭

记者到底是记者，动手能力差了老大一截。

——对于《丧尸围城 4》组合武器数量和质量都比前作大幅下降的情况，纱迦如此吐槽。

沙加 猩红恩典 | **3 人**

水无月 古林 三味线

SE 如果能再给河津秋敏多点制作费就好了。

——水无月对《沙加 猩红恩典》因为预算限制，把迷宫城镇等设计删减到了最低限度这点始终感到惋惜不已。

Email 玖龙皇帝 ：杂志上每次都说可以电子邮件参加抽奖，其实你们到底有没有收到我发的邮件的？

八重樱 大家都来回一下这封信。

稀饭 读者你好，我们没有收到你发的邮件。

哪尼 纳尼？我也没有。

初心者 没有（抽中你）。

三日月 这是什么 PLAY？没有。

宇宙人 没有。（注意保持队形）

秋沙雨 别听他们乱说，我们每期都有检查邮箱！中奖的幸运读者也会收到编辑部的回信通知，只是抽奖结果要隔一段时间才会公布，请留意每期读编的中奖名单～

Email 地上最强暗炎龙 ：第一次给 UCG 发邮件，简单说了，第 408 期 82 页《最终幻想 15》攻略里面说到乌龟需要通关一周目才能出现相关剧情，然而本人是在进水都后，解完水都的悬赏 HR 达到 8 之后通过时光倒流回去就已经能触发该任务，实际上根据本人白金经验，所有奖杯在一周目都可以获取。P.S.，本人最后一个奖杯是王子钓鱼 10 级。

余烬 读者大人请接受小弟充满歉意的一跪，确实是小弟疏忽大意了。虽然在写这个部分的时候有和其他几位编辑比对，但确实没有更加深入地调查研究。正确的解锁条件是：第九章到达水都“欧尔提谢”开启回到过去的功能后，就能够回去解锁了。这次出错也反映了个人在很多地方的经验不足，需要多加反省与改进。总之，还请读者大人们继续监督，只有你们严格地督促与提醒才能让我们继续进步。

Email 柯泽林雾 ：我个人是不太支持爸爸喝太多酒的，直到前些日子他晚上喝醉酒了突然给我打了通电话，再然后他就从自己的小金库里掏钱给我买了国行的 PS4 Slim 1TB 版主机……爸，下次喝酒我帮你开瓶啊？

简子君 明显你没有趁火打劫的意思，不然像这种家里人要主动帮忙买主机的话，肯定是也是要跟家里人说买新不买旧啊，虽然支持国行是好的，不过首选自然还是考虑 PS4 Pro，反正你爸酒醒了这个钱也是万万要不回来的了，毕竟是小金库的私款。另外，通常在家里人给你买了东西之后，一定要注意在这段日子里要表现得乖巧一些，力图形成可持续发展的良性循环。

Email PastHalo ：正巧上期饭老板答复我说为了不影响工作把各种方法都用尽之后，我因身体问题到医院里做了几次针灸和走罐，做完之后多少也体会到了编辑们实在不容易。不知道年假小编们是打算好好休息还是尽力补坑还是一边休息一边补坑呢？ UCG 开始卖游戏光盘让我吓了一跳，那么是出于什么样的考虑才开始卖盘的呢？ P.S. 经过几期的观察，发现秋沙雨姐姐好像很容易被吓到，自己用秋姐姐的小编形象脑补了一下在编辑部里被吓出声的情景，居然被萌翻了（滑稽）。

纱迦 我自己是已经列好了要补的游戏名单，只不过能不能实现就听天由命了。至于说到卖盘，一切都是为了玩家啊！（正经脸）其实是游戏厂商看中了 UCG 的渠道，有这方面的要求，我们也想尝试一下，就这么开始了。目前我们的发货量不算大，价格也不算便宜，不过胜在服务给力，还有独家赠品，有兴趣的话就请多多支持喽。

秋沙雨 至于容易被吓到，我只能说我不太受得了突如其来的惊吓还有就是渲染出来的恐怖氛围，平时工作时精力太集中的情况下有人拍我椅子我都能被吓到……

八重樱 呀！蟑螂！

秋沙雨 （迅速抽出几张纸巾裹住蟑螂揉成一团扔垃圾桶）

稀饭 **宇宙人** **梦叶** 勇……勇者……

Email 崔晋 ：表扬一下 407 期封面，成功抓住了《生化危机 7》这款大众期待的游戏，特别吸引读者。对于大改版，如果说能增加一个表达小编主观意愿的模块，应该会很有特点。比如很久以前九兵卫老师的“看日本”，可以改成“看游戏”啊，带有个人意愿黑一黑游戏也是不错的嘛。最后说点儿自己的事，我是 UCG 的老读者了。当年上小学的时候就在哥哥家里偷看哥哥的杂志，初识 UCG，上了初中就自己买着看。高中的时候赶上 300 期，当时还中了三等奖送给我一个铜质数据线。现在 UCG 已经 407 期了，我还会继续默默支持 UCG 的！

稀饭 读者大人简直神预言，其实这期加入的新栏目，有不少就是按照大家爱好来去开设的，例如秋沙雨的 ASAP 情报中心啊，三日月的蒸汽时代啊什么的。

三日月 我想说饭老板你忘了自己也是栏目主持人了么？

稀饭 嘛，我就是友情援助一下，毕竟这期主要写作人是你嘛！

秋沙雨 那关于 ASAP 栏目这期主要都是饭老板你写的内容你又有什么说（Jie）法（Kou）？

稀饭 人家是漫威的人，你看栏目小版块都被 DC 的元素占满了，我这是代你展现对美漫的爱！

八重樱 爆料！这期的岁月拼盘里也有大部分内容是饭老板写的，这期的主题还是 PS 系平台的经典作品，按照读者大人的话来看，原来号称是软饭的饭老板莫非原来……

稀饭 这话就不对了，我是 X360 时期和 XOne 时期的软饭，在那之前我只能当个索饭，就正如你们在游戏生涯的早期只能是个任饭，这不是我个人的选择，而是时代的选择！

宇宙人 其实你们都找错了槽点，以前饭老板是负责过“3DS 应援团”的（现在变成“N+应援团”了），你们不妨猜猜他买过几款 3DS 游戏？

三日月 10 款？

稀饭 今天天气真好，要不我们来聊聊人生——

宇宙人 错了，只有 5 款！所以你们要明白饭老板其实本质上和我们曾经的撸叔一样，都是一切的伪非！所以可以和别人合作一切栏目！（阴笑）

稀饭 毛，我是《怪物猎人》真饭，5 款都是《MH》！

宇宙人 那你《MH×》打到哪了？不会是刚开个头村 1 星没打完就坑在那里了吧？

稀饭 ……我们还是继续聊聊人生吧……

视频关键帧

主持人 :雪楠

Hello ~ 我是雪楠，好久不见！从这期开始，主编大大回应了我们之前的心愿，视频组的小编们也有自己的小编形象啦！作为一个从2000 年左右就开始买杂志的老读者，终于等到有自己的小编形象的这一天，这种开心程度是无法形容的，这莫非就是传说中的“活久见”么？哇哈哈哈！时间线一眨眼又推进到了年底，又到了制作“UCG 大赏”的季节了。这个月虽然日渐忙碌起来，压力也随之增大。但是像是老天爷的补偿，好事也是接连不断。之前讲的小编形象算是一个。另一个就是终于买到了期盼已久的 PS4 Pro。由于索尼这次 PS4 Pro 的铺货量不高，亚洲地区的货源尤为紧张，港版日版主机出现了大规模断货的情况。最后和小伙伴们跑到香港，历经千辛万苦，最后以相对划算的价格买到了欧版机器。在拿到机器后第一眼看到的是印在包装外醒目的“Made in China”，几个人纷纷苦笑着感慨 :“都是在我们自家里生产的东西，下次要是买得不这么辛苦就好了。”时间再往前推一点点 ,在听说——“一年一度的 TOYSOUL 亚洲玩具展上索尼香港会提供每天 200 台的 PS4 Pro 售卖”的消息后。我、哪尼、梦叶还有林克斯四人组成了 PS4 Pro 购买小分队，决定为了这每天 200 台的名额试试运气。起了一个大早过关，然而直到临近中午才赶到会场，没想到香港同胞们对于购买 Pro 的热情并不亚于我们——现场早已排起了长龙，我们拿到了排号竟然是六百多名。当我们怀着最后一丝希望去询问工作人员，我们今天是否还有机会买到 Pro 时，得到的结果是，工作人员苦笑着摇了摇头，说道“你们还是先去吃个饭吧 ...”就这样我们只能放弃，转而跑到旺角的信和中心去碰碰运气。结果虽然港版依旧买不到，但是新到的一批欧版机器价格相对公道，

于是毫不犹豫地就买下了。如果读者大人也和我一样等不及买欧版，那么请注意几点，欧版的保修会麻烦一些，另外欧版系统的确定键是 × 键（亚洲地区版本是○键），哪尼同学就是因为非常不习惯 × 键确定而选择继续等港版。好啦，啰啰嗦嗦这么多，买 Pro 的故事就说到这里吧，愿杂志前想入 Pro 的读者大人们也能早日买到心仪的机器，虽然目前支持 Pro 的游戏数量还非常有限，但随着明年各种大作的井喷发售，PS4 Pro 的价值想必会更加凸显。最后，年底各位可别忘了参加我们的大赏活动哦，雪楠代表视频组提前祝读者大大们圣诞快乐，新年快乐！

难以决断

插图 :西瓜树

Email 煨大的锅 :本人是高二的一个学生党，一个希望成为游戏编程师的高中生。作为一个萌新的 UCG 粉丝，即使家中不允许买这类杂志我也追刊了两年了（每次买后都会偷偷藏在床底下，泪目），十分喜欢 UCG 的攻略讲解，图书质量也十分优秀！（尤其是附送的碟片与《指间方圆》），也祝愿 UCG 的杂志越办越好，我也已经向好多小伙伴安利了这本书了嘿嘿 ~

这一次向编辑部写信主要是想询问一些事情 :

1. 本人从未买过游戏碟片而且也没有 PS4, 但这一次希望入手我的第一部游戏《闪乱神乐 桃射沙滩》5 周年 DX 超级限定版，希望 UCG 的编辑们能不能给予我安利一个可靠的购买途径呢？毕竟买淘宝上的怕有盗版。

2. 在这两年里在看 UCG 时发现编辑越来越多了耶，我就比较疑问 UCG 评选编辑的机制与数量是什么方式与标准呢？毕竟这可是一个拼命玩的工作呢。

宇宙人：没买过 PS4 游戏居然知道有 DX 超限定版，肯定是身边哪个恶友拉你跳坑的哈哈，恭喜你成为了一位立派的萌豚玩家啦。目前 PS4 游戏是没有盗版的，做限定版盗版的店……貌似也没听过。个人建议你去找主营日版游戏，或者从日本代购 ACG 相关周边的店铺，直接问店老板能不能买到就行，当然也有一些游戏店上架预定的，这样做也比找朋友代购要靠谱，因为出了问题你可以投诉，不过价格嘛……就要看国内行情了。然后第二个问题，其实最近编辑增加主要是原《掌机王 SP》的小伙伴们来这边写寄语啦，目前 UCG 阳光育成计划在持续招募新人，如果有兴趣的话可以发送简历到 hr@ucg.cn。不过高二的话，建议还是先以学业为主，这个计划的大门是永远为大家打开的。

Email AC-FU*K :没想到，眨眼间又一年过去了，去年的游戏机年度大赏还恍如昨日，2017 年就要到了。《UCG》和《游戏 · 人》的变化真是令人感慨万分啊，不知道各位小编总结过去的 2016 年时还记得自己吃了多少个月的土吗（笑）？不过就即将到来的年度大赏我想提个建议 :UCG 能否改善一下刷票的不良风气呢？据我所知，其他杂志也有类似的活动和刷票的问题，可人家也有类似一封来件多张票只算一张之类的相关措施来保证公平性。虽然我早就有主机了，但是我相信还是有不少忠实的读者买了好几年杂志但因为这样那样的原因接触不到主机，希望 UCG 能让他们看到更多的希望能通过大赏的途径玩到朝思暮想的主机，也算是满足读者们微不足道的愿望吧！让年度大赏真正成为每个玩家都能公平享受的盛典。

八重樱：唔……由于每一张选票都要买一本 UCG 才能获得的，人家都肯为了给心仪的游戏刷票而多花钱买杂志了，如果寄来了多张票只算一张，站在他们的角度来看也是不公平的，所以嘛……

马修：我这里稍微分析一下，以一台主机大约 3000 块钱全部用来买书的话，能投的票数不到 200 票，从历年选票池的大小来算，200 票的中主机的概率还是远远低于在课金手游里单抽出最高稀有度的概率。网络投票也有限制机制，所以我觉得……应该没人会为了中奖而这样刷票吧。

纱迦：顺便告诉大家一个 TIPS，虽然网络中奖的名额比杂志来信要多，但是参与网络投票的人也是比来信要多好多倍。所以哪边概率高，大家懂的。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email KL：想问问各小编是怎样防剧透的，我《FF15》买的是实体盘，所以没有比那些买下载版的同学玩得早，然后各种被剧透："你知道王子最后怎么样了嘛？""露娜最后……"我的天，还能不能愉快游戏了？这样的行为好令人发指。所以我现在改玩《冤罪杀机 2》了。这个游戏我真心要给赞，非常好玩。最近想入手 PS VR 但想要更好的体验就需要一台 Pro，但有了 Pro 就得有 4K 电视是不是？……我还是好好学习吧。

哪尼：我觉着吧，《FF15》被剧透倒未必是件坏事，因为就算你自己打了剧情，心情也不会好到哪里去的。至于 PS4 Pro 确实是 PS VR 的好搭档，但 4K 电视倒不一定必要，毕竟很少有游戏能够在 4K 分辨率下保持高帧数，实用性堪忧。

编辑心情

余烬

在作为读者的日子里，我最害怕看到的，是某位小编的寄语突然和小编一起消失了。我总会认为这又是一次生命的错觉，还幻想着下一期小编的再次出现。只是，时间是贼，会偷走一切。也许，作为读者的我们所期待的不是再次出现，而是一声郑重的"再见"。当一辆车消失天际，当一个人成了谜，你不知道，他们为何离去，就像你不知道这，竟是结局。

来到编辑部成为写寄语的新小编，这种离别的情绪变得更加复杂。不仅仅是因为这些之前只有形象与文字的小编，成为了我生活与工作中活生生的人，同事之间的离别难免有着难以述说的悲伤与无奈。更重要的，是自己终于还是成为了这潮起潮落中的一员。

每一位来这里的新小编，所希望的都一定是成为那些小编中的一员，而非去日月交替斗转星移。但毕竟希望终究只是希望，无论是来或是不来，自然的规律便是终究会日月更替斗转星移。当每个繁星抛弃银河的夜里，我会告别，告别我自己，因为我不知道，我也不想知道，和相聚之间的距离。

公元 1 世纪，普鲁塔克提出一个问题：如果特修斯船上的木头被逐渐替换，直到所有的木头都不是原来的木头，那这艘船还是原来的那艘船吗？这便是著名的"特修斯之船"悖论。作为读者的我会回答"还是原来的那艘船"，因为我是船上的乘客，我所关心的是这艘船会把我载向何方；作为小编的我会回答"不是原来的那艘船"，因为我已经成为了那块崭新的木头，被替换了上去，终究有一天也会被替换下来。但永远不会改变的是：这艘船，它叫作特修斯。

它曾经穿过山川湖海，也驶过人山人海；它曾经拥有一切，也险些落入深渊；它曾经是你是我是所有人童年的梦，也总会有长大的这天。而如今，这艘特修斯之船重新装修（改版），继续向着日月星辰的远方前进。

亲爱的乘客，你愿意继续和我和我们一起向着无尽的海平线起航吗？

本期奖品

大奖：《女神异闻录5》手提袋

《BF1》水壶

问卷调查

1. 你对本刊的赠品更改为"动作收藏卡"这一形式有什么样的看法？
2. 你支不支持取消"游戏光环"光盘？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 1 月 20 日，以发件日为准。

404 期奖品

微软提供的《极限竞速 地平线 3》赛车模型

各类书刊电子版任选 1 本（10 名）

赛车模型得主

暗健杀	65284926@qq.com

各类书刊电子版得主

terryhuang	gundamseed1@sina.com
zelda	zelda_86@163.com
杨紫萱	yangzixuan1226@163.com
AC-FU*K	705690031@qq.com
侍魂鸟	qpg123456@163.com
网球阳仔	349464938@qq.com
楚 伟国	chu825014@hotmail.com
阿帕卡	akk9803@sina.com
卡卡罗凡	kklfan@163.com
阿纳海姆秘书室	ms8700983@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**

邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**

邮　　编 **730000**

游戏机实用技术 | 目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：
兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 :12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 :9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元。第 301 期，定价 18 元 / 期。第 337、361、370 期，定价 14 元 / 期；第 373、376、378、389、396、398、399、401、402、404、405、407、408、409 期，定价 16 元；第 397、403、406 期特刊定价 22 元 / 期。

备注：请一定在汇款单附言处备注您的联系电话。
发货默认圆通快递，满 28 元包快递，不足 28 元需加 3 元即送快递（3 元快递和 28 元包邮均不含西北六省：蒙、甘、宁、青、新、藏）
另：蒙、甘、宁、青首重 10 元，续重 8 元；新疆、西藏首重 13 元，续重 10 元。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

苍穹

◎2016 年临近尾声，回顾一年来的工作，能够制作《生化危机 二十年典藏》算是了却了长久以来的一桩心愿，不过也错过了给两款非常喜欢的作品写攻略的机会，多少有些遗憾。

◎今年明显地感觉到，已经不像前几年那么能连续熬夜赶稿了，猛喝咖啡、浓茶时身体也有明显的不良反应。三十而立，应该要靠经验和智慧来提升工作效率、创造更多价值，而不是像年轻时一味地硬扛。

◎在已公布的游戏中，2017 年最期待的除了《生化危机 7》以外，还有《勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时》。不出意外的话会购入 3DS/PS4 双版本，掌机版复古的下屏画面能勾起 SFC 时代的不少回忆。

本期个人签名

近期阅读《风神之门》（作者/司马辽太郎）

秋沙雨

☆最近在玩的《传说》手游《星光传说》更新的新剧情各种意义上把我吓到了，一是因为把角色之间的摩擦和冲突把握得很好，非常还原原作，二是因为新剧情最后的超展开吓得我差点想去给编剧查水表……我有预感今年的新年和服卡池会复刻和服罗泽，去年没抽到，不知道今年如何……

★这期截稿前后差不多要到买春运车票的日子了……说实话要不是因为我一年才回去这么一次的话我连春节都懒得回家，因为这两年回柳州后的过年前我都会病一场，一病就是三四天，折腾我自己又折腾我妈妈。

本期个人签名

玩手游抽到SSR之后首先要做的就是保存继承码（切身之痛）

古林

●动画《夏目友人帐》第五季宣告结束，每一集都看得我感触良多。尤其是“滋与塔子”的那一集，当初看漫画的时候就已经觉得最后的分镜与立意非常感人，没想到化为动画之后，真的能获得那种异常平静的感动。2016 年的多部新番也在年末时期陆续结束了，今年最让我感到震撼的大概还是《灵能百分百》吧。各位大师在作画上的肆意发挥真的太好看了，在此强烈推荐给各位读者！

●惯例的推书环节又来啦（并没有）！这次推荐一套历史悠久的作品，由加藤元浩所画的推理题材漫画《神通小侦探（Q.E.D. 证明终了）》。这是我特别喜欢的推理漫画，相比《柯南》、《金田一》等动辄死人的大作，《Q.E.D.》走的是日常生活路线，通过各种案件去讲一个个通俗易懂的道理。虽然不知为何中文书名翻译得特别“通俗”，但这真的是一部不错的作品。

本期个人签名

“奉命于他人遭受繁复命题之困扰时，解开谜团。”

胜负师

【铂】写小编寄语之前，吃了一块新同事的生日蛋糕。问他今年几岁，他说 23 岁。23 也是我刚到 UCG 的年纪，一晃坚持了十五年。这……这想想都有些不可思议啊！

【金】因为工作需要，尝试了一款挺火的 MOBA 手游，没有什么 MOBA 经验，完全就当动作游戏打，短暂适应之后倒也能碾压“小学生”。儿子看我在玩，还问我：“爸爸你怎么不用李白？”这……这是要我充值的节奏？

【银】这个故事还有后话。原本拿了几次 MVP，我就膨胀了，觉得这游戏也就那样。有天刚好看到有人直播这个游戏，用的正好还是李白，就想看看李白到底是个什么情况。虽说主播嘴很碎，有时还会和观众吵几句，但骚操作真的是赏心悦目，对战场的把握能力也有惊到我。只能说是我和很多人一样，太小看自己不了解的东西了。这……这得好好反省一下！

【铜】可能是长期久坐的原因，右腿有些静脉曲张，听医生的建议买了静脉曲张袜。虽说没有传说中那么难穿，但穿上之后就变成了一个穿长丝袜的大叔，感觉特别违和。这……这不就是通常印象里的变态吗？

本期个人签名

“请问你们有没有……”有，都有！

梦叶

@经过长时间的忍耐，终于在前段时间跟哪尼大大还有视频组的雪楠，组队去香港抱回了 PS4 Pro 这个大件装备，同时还一起入了《最终幻想 15》、《最后的守护者》以及《如龙 6 生命诗篇》，因为自己作死提前购买了《最终幻想 15》的港服季票而且自己又是个铁盒控，所以没办法只能选择港版的铁盒，相比国行版本以为就多了张电影版的 BD，售价还那么贵，结果没想到港版竟然还附赠了《最终幻想 国王传说》的下载码，瞬间就觉得这波不亏了。

@《最后的守护者》果然没让我失望，虽然知道大鹫的 AI 都是设计好的，但还是成功地让我体验到了与一个充满灵魂的大型神奇生物相处的那份真实感。因为小时候在武警大院里见识过如何调教军犬，也深知奖励对动物认知命令的重要性，而游戏设计者显然也注意到了这一点，经常会在需要大鹫完成动作到达的场景中放置它喜欢的圆桶，如果很听话的完成动作还可以抚摸来给予鼓励，越到后期越有一种心有灵犀的默契感。这里要再次感谢上田文人的坚持，感谢带给我这样一段非同寻常的体验，不催不急，静静等候下一款新作的到来。

@《尼尔 人造人》的 DEMO 从各个方面都超出了我的预期，最惊艳的还要数配乐，希望之后能出一张系列的原声合集然后 Just Take My Money ！

本期个人签名

玩不过来要死！玩不过来要死！玩不过来要死！

白菜

□在《萨利机长》的影评中有一位观众这样评论：将 5 分钟就可以讲清楚的事情拍成了一个半小时以上。然后给了低分评价。可能这位观众也是没啥耐心看电影的热血猛汉——就个人的观影感觉来说，片子传神地描述了机长当时的内心世界，汤姆·汉克斯的面部表情出神入化，影片采用的穿插倒叙方式也很好地调动了观众的注意力，而最后十来分钟的高潮部分则是让人一吐前面压抑下来的所有怨气。这不是一部灾难片，而是一部人物传记片，却硬是拍出了一股“爽片”的感觉。推荐给所有爱好电影的读者——趁还没下映，赶紧去看吧！

□期待已久的《铁拳 7》就要在明年发售了。本来已经和几个狐朋狗友商量好要组建一个豪鬼战队，但据刚刚前来成都打比赛的日本著名玩家 NOBI 所言，目前豪鬼经过几个版本的削弱已经变成了弱角色，而且大多数日本玩家很讨厌跟豪鬼对战……看来要重新审视这一邪恶计划的可行性了（笑）。

本期个人签名

冬至到底吃饺子还是羊肉——最近的一次为信仰而战。

三日月

《黑礁》的作者广江礼威宣布明年初重开连载，回想一下上次连载已经是 2014 年的事了，那个可怜的冯亦菲也已经被作者放置了三年，双枪华裔女主角和日本社畜男主角这对双人组终于可以重出江湖了。

最近的两个游戏，《如龙 6》和《丧尸围城 4》虽然题材不同，但优缺点都惊人的相似 ：优点是修改了一些缺点让新玩家们能玩得更爽，缺点就是把老本行给丢了个干净，然后把老玩家全得罪一遍。特别是前者，剧情的弱智程度真是浪费了演员们的演出。

《生化危机 7》的一些信息，例如登场武器、系统细节以及登场角色在截稿日前被网上透了个干净。据说是从 PC 的 demo 破解后得出的，虽然真假不明，但被透了一脸后我反而更期待这个游戏了好不好。

本期个人签名
Steam圣诞特卖了，但已经没有游戏，值得我买了。

八重樱

★临近年底好电影上了一大批，但因为工作的原因只能抽空去看了《血战钢锯岭》。会选中这部电影的原因只有一个，我在《FF14》里的主职业是白魔，所以很好奇一个“奶妈”是如何在“不开战姿”的前提下拯救了 75 条人命的。看完之后我觉得主角大概是被加上了“幸运之歌”的 BUFF 吧，回避率 100% 啊这是……不过人确实还是需要一些信仰作为精神支柱的，比如我吧，我就信仰索尼。

☆《FF15》发售之后各方一直都是褒贬不一，从我个人角度来看，对它不满意的地方也有很多。但玩的时间越久，越会沉迷于伊欧斯这片大陆。我也不知道为什么，反正开心就好喽。

本期个人签名
跟人置气老得快。

昴星团

★《精灵宝可梦》的动画在进入《太阳 / 月亮》之后往搞笑番的方向发展，所以人物的画风变成了现在这副似乎能随时崩坏的模样，但不得不说看着确实很有意思，集集有颜艺，集集有高能。另外 OP 和 ED 超好听，追了。

★在已知一切的状况下打通了《FF15》，明明后面的体验非常糟糕，但结尾 CG 不知为何莫名感动了一下，原因现在也找不到，不知道有没有感受一样的同僚？

★《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的攻略本正在加紧制作中，也是今年第二次忙出了灵魂出窍的感觉，第一次自然是遥远的《MHX》攻略本，然而想想年后的《MHXX》……噢，爽到 (’· ω ·`)。

本期个人签名
又要胖了。

宇宙人

☆最近《尼尔 人造人》试玩版给我的感觉——好久没玩过这么爽的游戏啦！记得上次还有这种又爽又惊喜的感觉，是玩到《猎天使魔女》的时候，而这次还多了一分怀念，因为真的很久没玩过这种风味的游戏了。

★这次《如龙 6》的剧情不得不说非常失望。通关下来感觉这部“最终章”只是在最后一章把桐生一马强行“赶走”而已。而且剧情几乎是围绕全新的人和全新的帮派展开，老角色随便一个理由就神隐了，这种不对整个系列做个总结交代，甚至故事核心都变了的作品与其说是结局篇，不如说是外传更贴切吧。

☆做完这一期杂志之后，2016 年就到此结束了。抱歉啊《混沌之子》果然没有打通，去年立的这个 Flag 居然毫无意外地中了。其实不是抽不出时间，旧作品虽不至于放久了发霉，但人总想优先对待新事物的对不对。明年中文版出了绝对要通……这，我就不立其他 Flag 了。

本期个人签名
不用为春运买票而犯愁真好。

纱迦

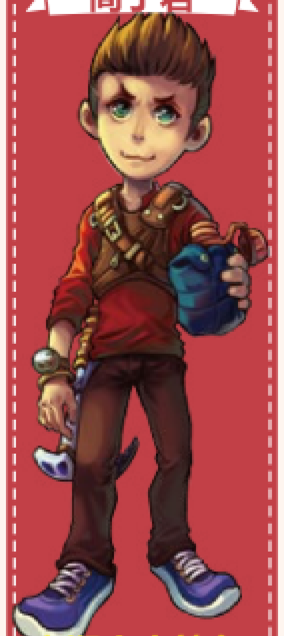
★最近 UCG 商城进了不少好货，搞得编辑们的员工福利也多了不少。（我好像泄露了什么秘密？）截稿前连《你的名字》官方小说都来了，感觉再这么发展几年，到发工资的时候倒找钱给公司的情况都有可能出现啦！

★《尼尔》的 DEMO 在编辑部内大受欢迎，甚至有几位编辑叫嚣着“这就是我 2017 年的个人最佳”。很显然，他们都是不玩《荒野大救赎 2》的。只要明年没有本命游戏《灵魂能力》新作推出，我的个人最佳应该就是“大表哥 2”了。说起来 BNEI 你赶紧公布《灵魂能力》新作吧，别一天到晚吊人胃口了。

★这期开始之前搬了次家。新家虽然要小那么一点儿，但住起来不知舒服了多少倍。很雷的是搬进去的时候要牵网线，请来电信师傅给墙上开洞。结果电钻刚那么一钻，就看到墙上以钻孔为中心，肉眼可见的裂缝呈放射状往四周开裂，那场面令人想起《冰河世纪》，实在是太恐怖了！

本期个人签名
树挪死
人挪活。

筒子君



上半个月说到之前借我钱的朋友们纷纷跑来还款，后来跟我关系最好的一个朋友也来清账，我跟他开玩笑说，你这用完了钱也不能完全没有表示吧。朋友思考了大概十秒钟后问我，请吃饭还是给你介绍个妹子你自己选吧？结果我毫不犹豫的就做出了回复，问了他一句过年咱们吃啥好？所以在脱单之前，果然还是先期待一下世界和平好了。

关于雾霾的事，我来编辑部之前家乡虽然也已经出现雾霾症状，不过经过两年的编辑部生活其实已经基本忘却了它们的可怕。回想起去年过年回到家里，500 多的空气污染指数确实和编辑部这边的好天气没有办法比较。不过，抛开环境污染不说，北方的冬天有雪有火锅，还能睡被窝，这样的冬天才是真正的冬天啊！

本期个人签名
我还是希望世界和平。

果汁

过年前惯例，工作变得繁忙起来，已经没有勇气细数自己还差多少个游戏坑没填了。追的 10 月新番基本上已经一个接一个完结了，风格依旧的《夏目友人帐》、节奏平稳的《终末的伊泽塔》、还有整体不怎么样不过意外有一点惊喜的《神装少女小缠》，都是值得悠闲时看一下的作品。倒是足以称得上本季度黑马的爽片《Flip Flappers》到后半段居然摇身一变成为胃疼片，完全猜不到结局的走向，看来无论什么片子，没看到最后，都是不能轻易下定论的……

本期个人签名
2016年快过了，有多少坑没填？

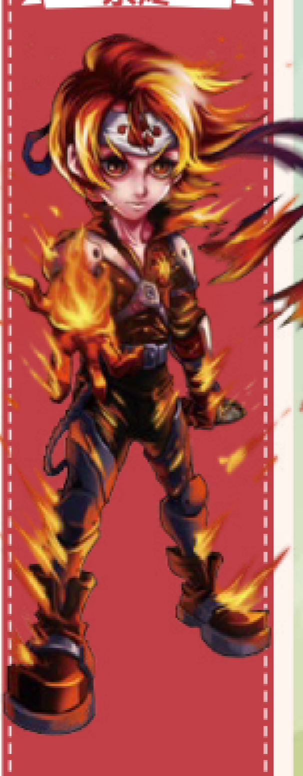
初心者

《新枪弹辩驳 V3》的试玩版会是什么样子，虽说早就心里有数，但实际体验下来还是很带感。音乐水准依然那么安定，新角色的吐槽和黄段子更加肆无忌惮。自己还没玩过之前两作的中文版，突然有点好奇那些爆粗的台词翻译过来要怎么处理……

在应用商店看到《超级马里奥酷跑》被评分到三星以下，难免让人叹息，而且评价还是集中在“假免费”这一点上。虽然说价格是有点高，但怎么看都不是什么恶性引导消费，比起 F2P 课金温和多了。如果稍微有点耐心的话，也不难发现这个游戏设计的巧妙之处。只能说不同的市场有不同的玩法规则了吧。

本期个人签名
你想要钓鱼的心情……我水莲完~全可以理解！

余烬



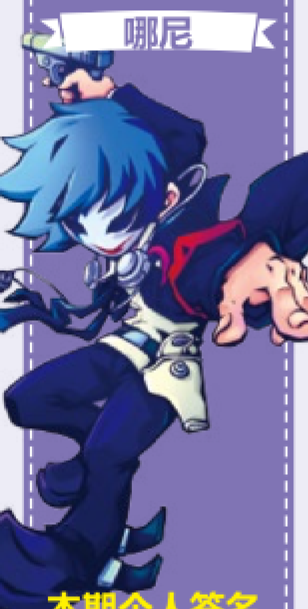
▲《最终幻想 15》的攻略告一段落，虽然还有很多细枝末节的东西没有写出来，但由于种种限制只能在以后的相关期刊中补上了。成为编辑的这半年写了不少游戏的攻略，现在回想起来这些游戏都有一些共同的特点。写了《捉鬼敢死队》的攻略后，该游戏的制作组解散了；写了《无人天空》的攻略后，游戏被大量退货了；写了 DLC《艾雷德尔之烬》的攻略后，这 DLC 的分数就没高过；写了《最终幻想 15》的攻略……现在你们知道为什么这款游戏的评价不高了吧！我就只想问一句：还·有·谁！！！

▲最近啊，一直想脱《FF14》的坑。之前战斗职业练到满级后就准备脱坑，谁知道钓了一下鱼就上瘾了。这次捕鱼人练到满级了下定决心不玩了，结果还是每天回家上线打日常。果然还是“倾听，感受，思考”得不够啊！

本期个人签名

我决定了，下一款写攻略（被毁）的游戏就是……

哪尼



◆由于 11 月有《最终幻想 15》,《Fate/ 新世界》便没有首发，索性直接等 12 月的中文版。不过看到很多人都在吐槽游戏素质偏低，杂志上甚至给出了 6 分的低评价，我只好用“就当给 TYPE-MOON 送点钱希望《月姬》重制版早日推出”的心态来安慰自己。然而当 12 月 15 号正式体验到游戏后，我算是知道了什么叫“高分信媒体，低分信自己”。总而言之这大概是我今年玩的最开心的游戏之一，中文版的翻译质量也挺不错。

◆《尼尔》的试玩版大赞！完全超乎我的期待。想到继明年 1 月欣赏完阿库娅姐姐后，2 月又能再见到 2B 小姐姐的婀娜身段，真是太令人兴奋了。SE 你们搞的这些个游戏啊，Excited！至于原本也预定购入的《地平线 期待黎明》，在最近某个展会上体验过画面帧数感人、玩法不知所云的 Demo 后，我默默地把它从名单上给划掉了……

本期个人签名

没想到我也有填不完游戏坑的一天。

乌冬

◆《暗影之诗》年底的更新除了有新卡包外，还追加了只能用水晶购买的预组，其中最吸引人的就是预组部分旧彩卡有新的卡图，不过这些彩卡自己都已经凑齐，所以目前还在纠结买不买好。

◆《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》进入筛选宝可梦的作业阶段，感觉这次无论是孵蛋还是培养的效率都提高了不少，首先是寄放屋一出来就有方便的刷步数区域，还有战斗中野生宝可梦会呼唤同伴这点能快速地练基础点数，一只完整的对战用宝可梦成形比之前缩短了将近一倍的时间，这是官方要推广口袋对战的节奏？

◆又到年底各种特番狂轰乱炸的时期，光是 48G 相关音番和综艺就看不过来，还有各种漫才、小品类番组，当然最期待的还是今年的《不准笑》，感觉不看这个都没有跨年的感觉。

本期个人签名

12月还可以穿短袖，今年是没有冬天了吗

三味线

◆前脚跟刚速通了《精灵宝可梦 月亮》，后脚跟就要与同事们一起着手制作它的完整攻略本，每天的生活也都随之变得单调起来，无非吃饭、赶稿、吃饭……只不过越是写稿，我就越能从这游戏中找到新的乐趣，只能说“《精灵宝可梦》系列”真的是个大坑，但谁叫我乐意跳呢（笑）。

◆《女神异闻录 5》自发售后就开坑了，至今游戏游戏时间还不到 10 个小时，等到有空玩的时候估计中文版也要出来了吧，真心尴尬，到底还玩不玩这日文版。

◆年前最烦的事情就包括订火车票。本人平时回家一般都是坐大巴，只不过临近春运，大巴跑起来就必然会塞塞停停，有时服务区就在眼前，可大巴就是死活到不了，着实叫人受不了，因此我果断选择火车，但火车票又好难抢……回趟家实在不容易。

本期个人签名

这天气到底是要冷还是热，给我个痛快好吗？

马修

不知道是不是之前的十多年熬夜太多，最近忽然特别容易犯困。熬夜通宵自不必说，就是休息日睡得再充足，也特别想倒头继续睡。

老爸老妈来了，之前两天和夫人一直在做大扫除，还好父母大人比较满意。不过接下来父母还要帮我们做擦厨房墙壁、换抽油烟机等事情。果然还是爸妈想得更周到啊。

《精灵宝可梦 月亮》终于通关了，用了 70 多小时……然后，把《太阳》版也开坑了，除了两个版本互相补充图鉴，也顺便重新看下流程的奖励任务，把《月亮》版漏掉的给补上。

又到年末了，还好年初没制定什么计划目标，所以年末也就没有什么目标完成情况的问题了。有些时候感觉这种设给自己的目标，还是记在心中就好，真贴出来说出来，该完不成照样完不成。

本期个人签名

越来越认识到“求同存异”这四个字的份量了。

稀饭

上期忙着做《冤罪杀机 2》的攻略，小编寄语是想到什么就赶紧写上去然后交差，没想到审稿的时候一看，竟然写了个老大篇幅的寄语，所以这期平衡一下，不多说啥了，把空间留给其他同事，这里就只是吐个槽：今年深圳的冬天又被狗吃了，我几乎用一床空调被对付掉了整个 12 月的每一个夜晚，衣服就是在短袖外多披了一件外套，看来今年是盼不到再下一场广东的雪了？

■学医救得了美国人！（误）

本期个人签名

12月最好看的片子竟然是2D的，没错，我说的就是《血战钢锯岭》。

六等星

┣忙着新一年杂志的改版而忘记了自己小编形象的绘制，这期依然还是以一个黑衣人登场了。不过这一次是自己手绘的草图黑影啦，估计最后画师给出的形象会更加的帅气（大拇指）。

┣不知道读者们对于这期全新的发售表设计是否满意？本来发售表这个东西是可以每期替换上期内容修改完成的，工作量并不是太大。然而本期全新的改版，可以说是将以往制作的表格完全推翻。尤其是在查询售价与评级上，硬是将工作时间拉伸了好几倍（切嗣抽烟 .jpg）。当然，为了读者们的满意这点辛苦也是非常值得，如有意见也希望在读编往来中给我们提出来。

┣圣诞节的打折，这次港服终于给力了一次。并不是指那些大作的低售价，而是说好几个 10 几块就能买到的白金神作小游戏，一本满足。再看看隔壁美服的打折……（便秘脸）

本期个人签名

深度沉迷《尼尔 人造人》的DEMO，2B小姐姐真是赞！

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人××	光盘
精灵宝可梦 太阳/月亮	84
勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	光盘

NS

天堂的季节	光盘
勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	光盘

PS3

行尸走肉 新战线	光盘

PS4

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 慕留人传	光盘
极限巅峰	16
狙击精英4	光盘
巨魔与我	光盘
钠克的大冒险2	光盘
尼尔 人造人	光盘
仁王	光盘
荣耀战魂	光盘
如龙6 生命诗篇	17 24
神秘海域 失落的遗产	18
王国之心HD 2.8 终章序幕	光盘
行尸走肉 新战线	光盘
勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	光盘
幽灵行动 荒野	光盘
冤罪杀机2	40
灾厄 陨落	光盘
最后生还者2	19
最终幻想15	68

PSV

沙加 猩红恩典	17 62

X360

行尸走肉 新战线	光盘

XOne

极限巅峰	16
狙击精英4	光盘
巨魔与我	光盘
荣耀战魂	光盘
丧尸围城4	16 46
行尸走肉 新战线	光盘
幽灵行动 荒野	光盘
冤罪杀机2	40
最终幻想15	68

《最后的守护者》视频黄金眼新鲜出炉！
还有《最上游》等众多年终盘点视频即将上映！

更多网络节目请登录

土豆视频　　bilibili　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游43期
2016年下半年十大游戏金曲

最后的守护者
游戏黄金眼

最终幻想15
游戏黄金眼

仁王
早矢仕洋介制作人访谈

新作影像集锦

尼尔 人造人（60FPS）
灾厄 陨落（60FPS）
行尸走肉 新战线（60FPS）
王国之心 HD 2.8 终章序幕
勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时
仁王 | 狙击精英 4 | 荣耀战魂
幽灵行动 荒野 | 巨魔与我
怪物猎人 ×× | 钠克的大冒险 2
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4
慕留人传
天堂的季节

电影前线

蜘蛛侠 英雄归来
速度与激情 8
银翼杀手 2049
敦刻尔克 | 神偷奶爸 3

ENDING SONG

《沙加 猩红恩典》
主题歌“胸に刻んで”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ XOne
① 最终幻想 15　② Square Enix
⑤ Final Fantasy XV　③ 角色扮演 | 中文版 ⑥
2016 年 11 月 29 日 ⑦ | ⑧ 本地 1 人 | 无对应周边 ⑨
售价为 PS4：349 元人民币、XOne：319 元人民币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________

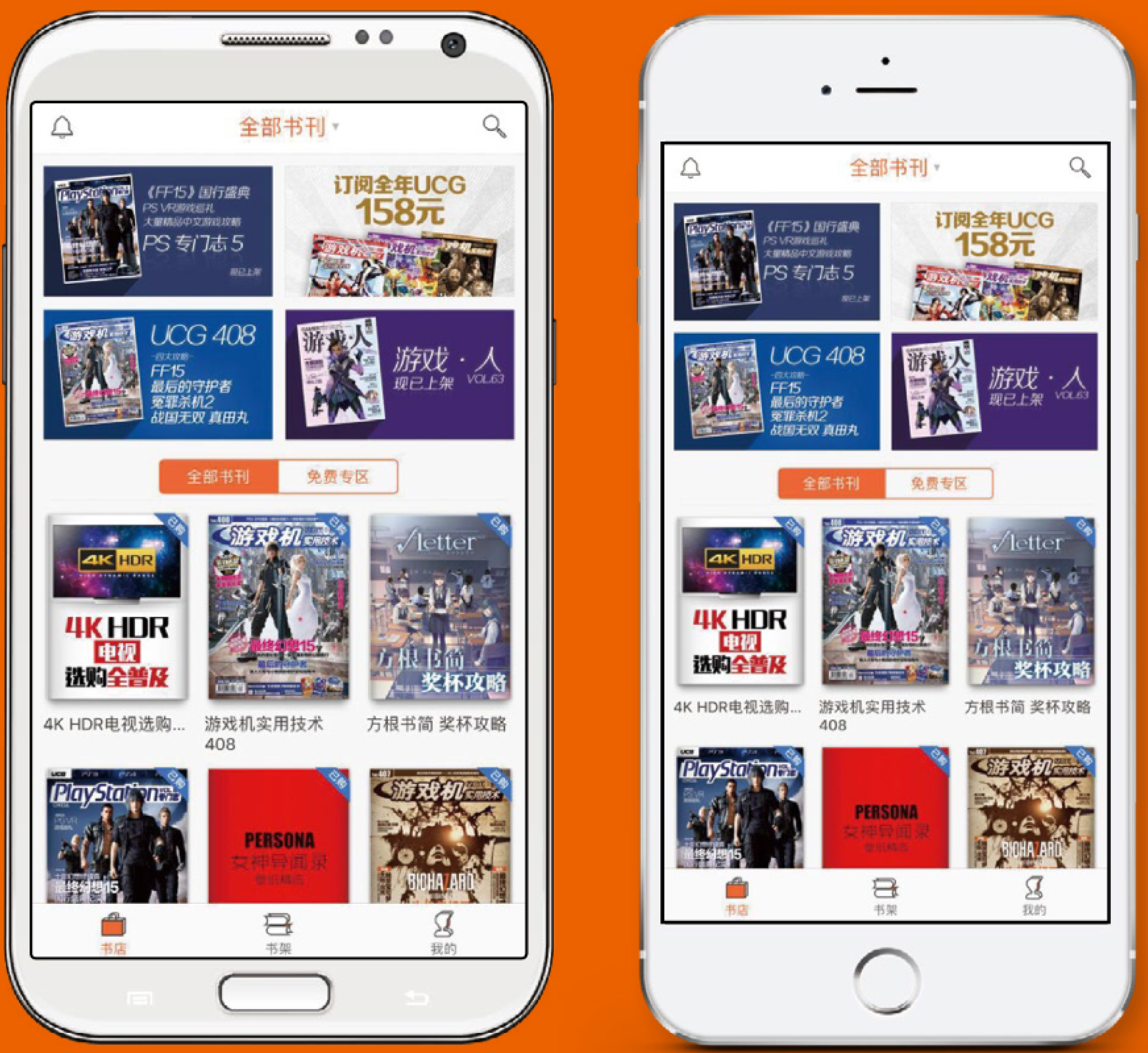
UCG APP

那些年 我们一起看过的游戏机

庆UCG 2017大改版！《游戏机实用技术》历年封面集合

即将免费登陆UCG APP！

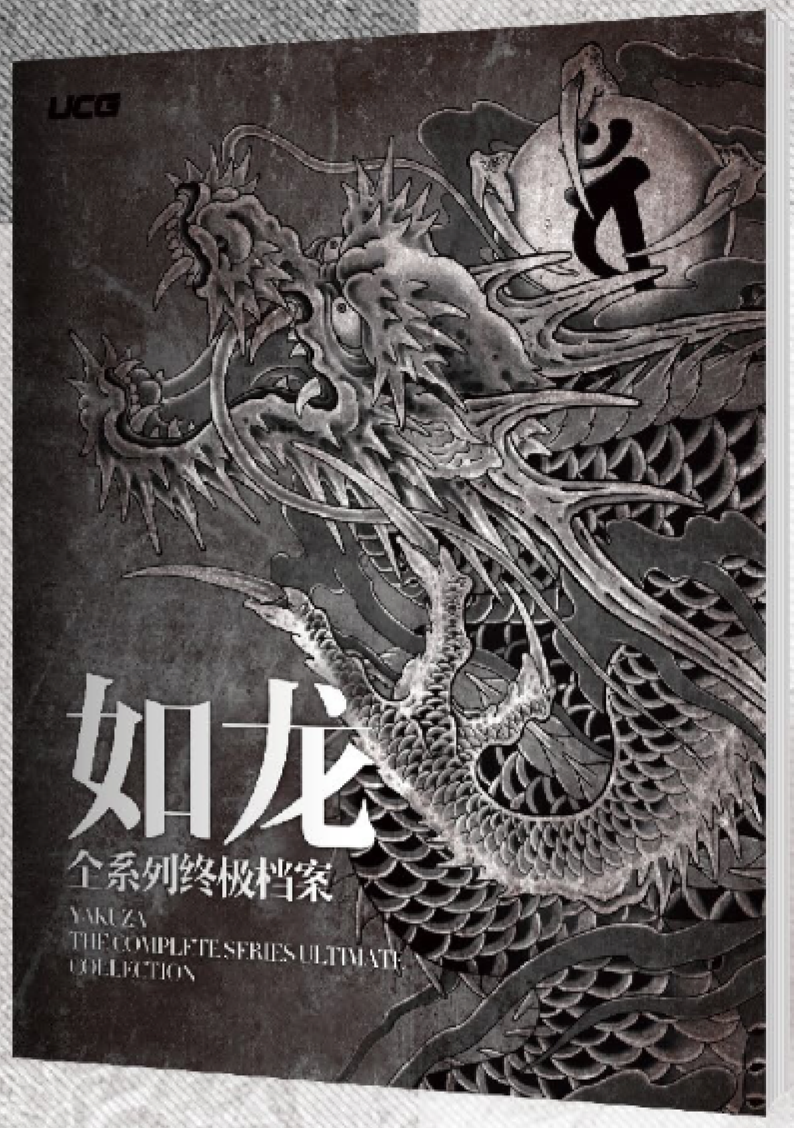
玩游戏 也要读游戏



扫描二维码 下载UCG APP

iOS用户可在APP STORE中搜索UCG下载

安卓用户请在各大应用市场搜索UCG下载



如龙 全系列终极档案

全彩大16开超200页!

专为纵横极道的玩家制作的精彩内容!
包括——

- 系列正统作品剧情回顾
- 登场角色详尽介绍
- 幕后团队深入访谈
- 历代参演演员一览
- 系列特邀女优介(fa)绍(che)
- 《如龙6》干架必备深度攻略

堂岛组+真岛组
金属徽章!

豪华超值赠品! 兼顾装X与收藏

淘宝端扫码购买

定价 78元 +包邮

2017年1月上旬 堂堂登场

《精灵宝可梦 太阳·月亮》
完全攻略本

全彩大32开500页以上+DVD影像光盘+双重精美赠品

系统全方面剖析
阿罗拉全岛图文详尽攻略
招式、特性资料 一网打尽
阿罗拉图鉴 完成方法
宝可梦对战、培育指南

赠
皮卡丘帽子
X
宝可梦主题
收纳袋

赶快把我带回家吧!

淘宝端扫码购买

定价 78元 +包邮

2017年1月中旬 全国上市

下期预告

游戏机实用技术 总第410·411期

年鉴·盘点·大赏·魔鬼辞典

游见识、游技术、游深度推出新年策划 更多新栏目即将登场

年度盛宴 传统大餐
只能是也必须是 **240页合刊** 才能装下!

2017年1B·2A 春节合刊
1月中旬上市 敬请期待!

VOL.24 ■ PS Deals：PlayStation商店的最佳搭档

TOUCH 指间方圆 UCG

超级马里奥 酷跑

当方向键卡住时该怎么办

ForwardWorks

索尼互动娱乐的手游新格局

编辑精选

十款佳作

一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL.24

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：超级马里奥 酷跑
设计：anubis

编辑精选

十款佳作一并奉上 1

资讯

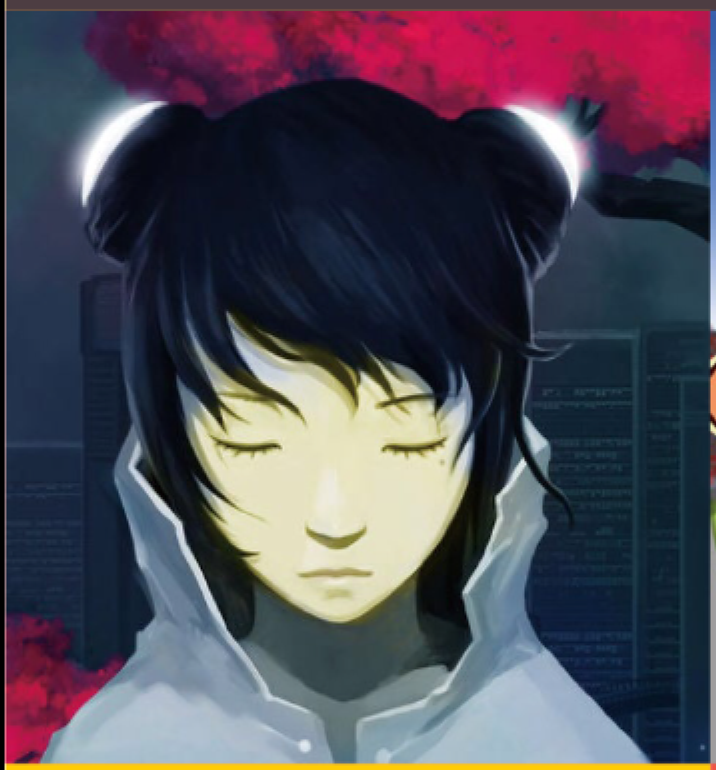
业界资讯大搜罗 2
ForwardWorks 4
——索尼互动娱乐的手游新格局

编辑频道

PS Deals 8
——PlayStation 商店的最佳搭档

超级马里奥 酷跑 11
当方向键卡住时该怎么办

每期一荐
サリーの法則
莎莉法则：美好的事情总会发生



EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选

超级马里奥 酷跑
Super Mario Run

虽然小小地“跳票”了一天，不过这款备受关注的、任天堂真正意义上的第一款手机游戏总算正式推出了。游戏的实际体验其实和想象中的不太一样，关于玩法设计和收费方式等问题也引起了一些争议。但可以肯定的是，即便是开发手游，任天堂依然秉持着最认真、最严谨的开发态度。

星之海洋 回忆
STAR OCEAN -anamnesis-

“《星之海洋》系列”20 周年纪念作品，也是系列第一款移动平台作品。虽然改用触屏，但玩家依然可以通过不同的手势进行即时操作，保留了原作特色的动作性战斗元素。本作的故事设定在《星之海洋 5》故事结束的两年后，历代作品中的角色齐聚一堂，甚至包括以往无法使用的人物。

恶霸鲁尼 纪念版
Bully: Anniversary Edition

继多款《GTA》之后，RockStar 又将旗下的一款动作冒险游戏——《恶霸鲁尼》搬上了移动平台。《恶霸鲁尼 纪念版》由 War Drum Studios 负责移植，不仅包含原作中的所有内容，也收录了《奖学金版》中的新增要素，并追加了全新的多人模式“好友挑战”。游戏的画面、分辨率、贴图材质等均有提升，并支持外接手柄操作。

凯茜 · 瑞恩的冒险
Kathy Rain

点阵风格的侦探冒险游戏，今年 5 月时率先登录 Steam 平台。游戏的故事以发生在 90 年代的神秘事件为核心——回到故乡的大学女孩凯茜 · 瑞恩发现了祖父留给她的遗产，而祖父的死因却显得疑点重重。为了揭露事件背后的真相，凯茜追寻着祖父留下的线索，藏于这片土地上的黑暗与凶险，愈发明朗。

实况足球
実況パワフルサッカー

Konami 将自家的《实况棒球》和《胜利十一人》相结合后，推出的一款球员育成类新作。玩家既可以在“球场模式”中体验到“《胜利十一人》系列”的竞技对抗，也可以在“成名模式”中推进剧情，并培养“实况风格”的球员们。游戏的舞台是普通的高中足球社团，为了夺得联赛冠军的宝座，与日本各地的队伍展开较量。

逆转裁判 4
逆転裁判 4

继《逆转裁判 123 合集》与《逆转裁判 5》后，又一款系列正统作品迎来“高清化”，这款发生在 3 代七年之后的作品，虽然启用了新人王泥喜担当主角，但整体素质依然出众。移动版不仅仅是针对触屏操作进行了优化，还重新绘制了高清贴图，比较遗憾的是不支持中文。

行尸走肉 新边境
The Walking Dead: A New Frontier

《行尸走肉》游戏版第三季的作品《行尸走肉 新边境》终于赶在圣诞节前上架，本作的故事时间线设定在游戏版第一季的四年之后，玩家将扮演新角色 Javier 展开冒险，并且还将遇上第一季故事中出现的小女孩 Clementine。虽然 Telltale Games 的技术力并未见长，不过整体剧情的表现依旧张力十足。

Pianista
Pianista

一款以古典钢琴为主题的音乐游戏，收录曲目全部来自贝多芬、巴赫、莫扎特等大师们的经典名曲，而游戏也以木质的画面元素来进一步体现出古典的庄重感。谱面表现形式和其他移动平台上的下落式音游玩法没有太大区别，依然是点击、长按和滑动三种操作。本作目前尚未在中国区上架。

星娘收藏
スターリーガールズ - 星娘 -

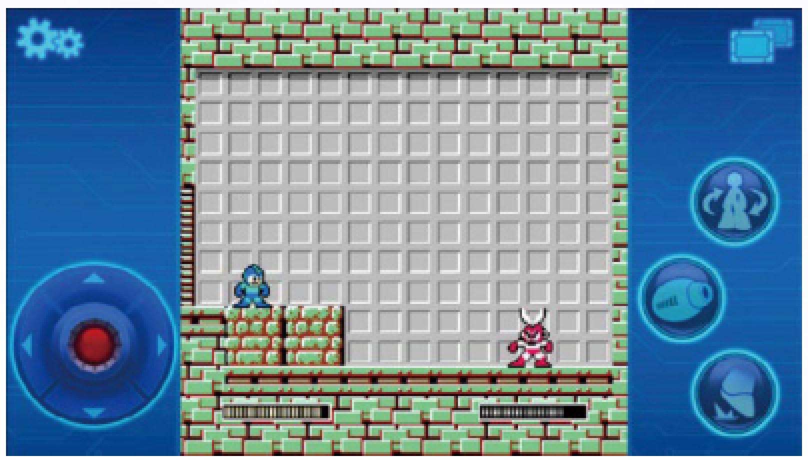
角川游戏又带来了一款“娘化”作品，玩家这次扮演的是超重力宇宙巡航舰的舰长，指挥可爱的星娘们操纵特殊兵器 G–gear 进行战斗，这种套路大家想必都已经心知肚明了。游戏的声优阵容非常豪华，集合了水树奈奈、上坂堇、早见沙织等人气声优，同样也会有庞大的画师阵容负责角色创作。

雨纪
雨纪

国内独立开发者 Irisloft 创作的冒险解谜游戏，通过神秘女孩的视角，在一座被大雨淹没的城市中，将一个关乎寻找与拯救的故事娓娓道来。这个身披雨衣的小女孩有着操控光的能力，以此来触发机关并让雨水退去，玩家将在唯美的画面和音乐中安静地思考，并一步步地发掘这座城市的真相，以及少女真正的目的。

资讯NEWS

经典《洛克人》全面复刻



Capcom于12月16日宣布，将会在2017年1月6日同时推出六款“《洛克人 移动版（ROCKMAN MOBILE）》”游戏，均为8位主机时代元祖系列的移植版。游戏保留了4：3的画面比例，并在两侧加入了虚拟按键，尽可能还原了硬派的操作体验。而为了照顾没有接触过这些经典作品的玩家，官方则提供了自动射击、自动蓄力、游戏速度调节等功能，降低难度的同时也在一定程度上弥补了触屏操作的不便。

粉丝必备！《洛克人联盟》开放下载

由“《洛克人》系列”的爱好者们共同维护的官方社区网站“洛克人联盟（ROCKMAN UNITY）”近期推出了手机端软件，喜欢这个系列的玩家们可以非常方便地在手机上登录社区，并了解到相关的最新情报，包含文字和视频等丰富的内容，而软件整体的设计风格也很有经典洛克人的感觉。

除了提供各种资讯外，《洛克人联盟》还内置了对战任务。玩家每天登陆后都有一次机会攻击系列作品中的BOSS，完全击破后便可以获得特别壁纸等奖励。本质上相当于每日签到，不过展现的形式比较特别。

《JOJO的奇妙冒险》动作新作明年推出

Bandai Namco近期公开了一款移动平台的《JOJO的奇妙冒险》新作——《JOJO的奇妙冒险 钻石记录（ジョジョの奇妙な冒険 ダイヤモンドレコーズ）》，官方宣称这将是一款采用全3D画面的“超魄力”动作游戏，并且集合了原作第一部到第四部的所有角色。

从公布的截图来看，游戏的画面表现不俗，场景、角色和替身的还原度很高，丰富的特效也确实体现出战斗时的魄力。玩家可以操纵角色在关卡中自由移动，使用各自独有的连招或必杀技来击败敌人。由于涵盖了四部作品的角色，我们甚至能打造出在原作中不可能存在的最强组合。

游戏预计会在2017年登陆iOS与Android平台，目前已经开启了事前登录，让玩家能够以最快的速度了解到本作的各项新情报。

▲事前登录网站

《新电波人类RPG》登陆移动平台

不知道大家是否还记得 2012 年时 3DS 平台上的一款角色扮演游戏——《电波人类 RPG》，这款作品结合了 3DS 的 AR 功能，让玩家透过摄像头来捕捉遍布现实世界中的“电波人”，并让他们组队挑战迷宫。虽然只是一款下载版游戏，但这种虚拟现实相结合的玩法非常新颖，和今年大热的《精灵宝可梦 GO》在概念上基本相似。

或许正是受到了《精灵宝可梦 GO》的启发，游戏开发商 Genius Sonority 近日宣布将于 2017 年 2 月在移动平台上推出系列最新作——《新电波人类 RPG（New 电波人间の RPG）》。游戏的基本玩法与以往类似，也是利用摄像头寻找电波人并组队进入迷宫中探险，不过画面表现则比 3DS 版要精细许多，也让电波人的形象显得更加讨喜。

▲虽然尚未正式更新，但已经可以调出部分中文界面了

《游戏王 决斗链接》明年追加中文

上一期的《指间方圆》向大家推荐了 Konami 最新推出的《游戏王 决斗链接》，不过游戏语言只有英语和日语，阻碍了不少国内玩家尝试的欲望。不过仅仅过了半个月后，Konami 便正式宣布本作将会于 2017 年 1 月在全球 150 个国家和地区推出，并追加 11 种语言，其中就包括繁体中文和简体中文。

目前已经有部分玩家在游戏中调出了中文界面和卡牌描述等，但实际上中文化工作尚在进行中，因此还存在不少缺漏，在中文环境下也无法稳定运行，因此大家还是耐心等待官方的正式更新吧。而需要提醒大家的是，虽然追加了简体中文，但官方也明确表示明年 1 月时暂无在中国区 App Store 推出的计划，届时还是需要到其他地区的商店中下载。

大作终难幸免，《死亡岛 幸存者》即将上市

波兰游戏公司 Deep Silver 开发的“《死亡岛》系列”，以独特的制作思路受到了许多“丧尸游戏爱好者”的喜爱。如今他们也准备在移动游戏领域里插一脚，12 月中旬时他们上架测试了一款名为《死亡岛 幸存者（Dead Island Survivors）》的移动端游戏，不同于原作中第一人称视角的动作类玩法，这款采用上帝视角的手游加入了模拟经营和策略塔防的元素，玩家需要在岛屿上建立自己的根据地，并事先设置好防御武器和陷阱，与队友们一起依靠手中简陋的工具抵挡汹涌而至的丧尸们，更多的是考验玩家们智慧而非技术。

虽然官方并未公布游戏确切的上市日期，不过从测试的情况来看整体完成度很高，相信很快就会与玩家们见面。

ForwardWorks 索尼互动娱乐的手游新格局

索尼互动娱乐旗下负责移动游戏的子公司 ForwardWorks 于今年 12 月 7 日举办了名为“ForwardWorks Beginning”的新作发表会，正式确认了多款 PlayStation 经典游戏的“重生计划”、同时也公布了第三方合作项目、原创作品及全新的卡牌对战平台，野心十足。继任天堂之后，索尼也开始真正重视起移动游戏市场这块大蛋糕，两大传统游戏巨头的参战，相信 2017 年的手游市场必将看点十足。

ForwardWorks 成立

▲ ForwardWorks 执行总监川口智基

2016 年 4 月 1 日，索尼电脑娱乐（Sony Computer Entertainment）更名为索尼互动娱乐（Sony Interactive Entertainment），同时成立了一家新的子公司——ForwardWorks Corporation，专门负责移动平台上游戏软件及内容的企划、开发、贩售和运营。

这并不是索尼首次涉足移动游戏领域，早在 2011 年时他们就推出过主打游戏功能的手机 Xperia Play、之后则推出了与 PlayStation 品牌紧密结合的“PS Mobile 服务”，也曾以旗下多款第一方作品为主题打造过几款娱乐向的小游戏。不过由于缺乏合理的长远规划以及过多与 PlayStation 绑定的思路，严重限制了其发展的步伐，从而导致这些产品大多不温不火，最终默默消亡。

任天堂在 2015 年的经营战略发布会上宣布全面进军移动游戏的计划，相信也触动了索尼。因此才会专门成立新公司，以更专业的态度来对待至今仍然非常火热的手游市场。

▲曾经野心十足的“PS Mobile 平台“

活用经典 IP，着眼更广阔的市场

和任天堂的策略相似，ForwardWorks 会尽可能活用“PlayStaion”之一品牌的独占游戏，结合丰富的游戏制作经验，将经典品牌重新打造为适合移动平台的作品，并优先面向日本及亚洲市场的玩家发布。

虽然初期的基本方针仍然会围绕 PlayStation 而展开，但 ForwardWorks 并不打算像以前的那样自我局限，不会与索尼或 PlayStation 进行捆绑，而是保持足够的独立性，以一家新公司的身份重新开始挑战。

今后 ForwardWorks 推出的所有游戏可能会与相关的主机作品有所联动，但绝不会强制要求玩家登录 PSN 账户。因为他们的目标是将优秀作品和制作理念传达给更多不太熟悉 PlayStation 品牌的手游玩家，而不再是企图将手游玩家引导至 PlayStation 平台上来。当然后者算是终极目标，能实现自然最好，但事实已经证明效果非常有限。

多方合作的开发理念

ForwardWorks 目前并没有自己的游戏工作室，所有的游戏项目的开发会交给索尼旗下的 JAPAN Studio，或是与第三方开发商合作。

但这并不是单纯的外包，双方会从企划阶段开始就深入合作，ForwardWorks 会以自身的想法和对市场的判断来规划作品的方向，同时借助这些优秀开发商们的丰富经验，最终达到取长补短、相辅相成的效果。当然也不排除未来会成立专属内部开发小组的可能性。

PlayStation 经典作品的重生

全民高尔夫

配信时间 :预定 2017 年春
对应平台 :iOS / Android

自 1997 年首款作品上市后,《全民高尔夫(みんなの GOLF)》一直是广受玩家喜爱的休闲类体育游戏。而这款移动平台新作的标题取自原作的缩写，将由 ForwardWorks 与 DRECOM 共同开发，原作团队则会负责品质监修。玩家依然可以在游戏中创建自己的分身，并前往世界各地展开高尔夫之旅，在不同地貌的球场上享受挥杆的乐趣。作为系列特色，简单易上手的操作和击球时的爽快感也将完美重现。

勇者别嚣张 冲刺！

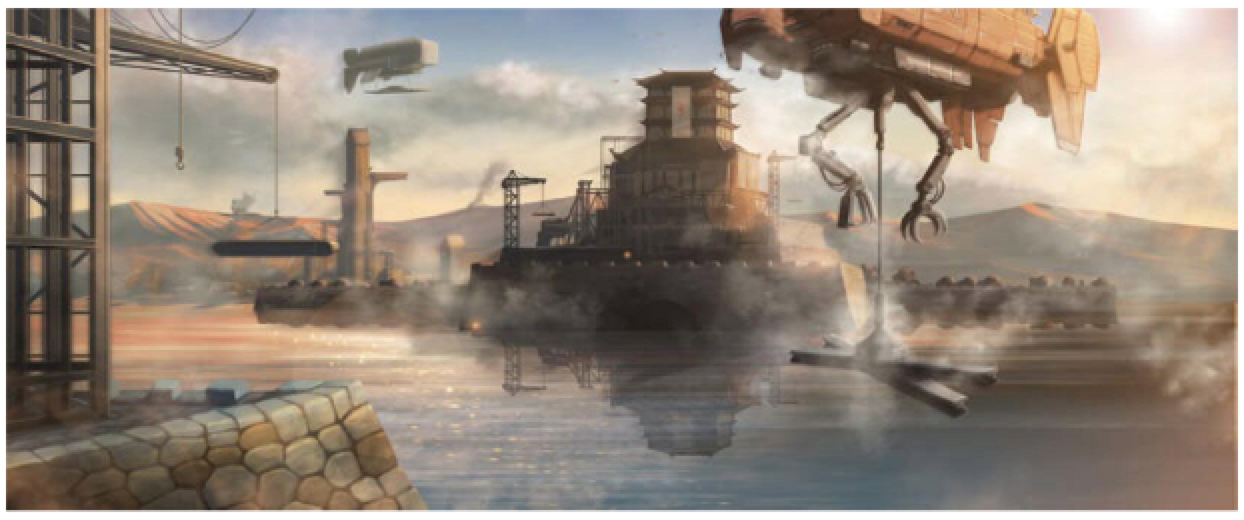
配信时间 :预定 2017 年夏
对应平台 :iOS / Android

由玩家扮演邪恶魔王所召唤的破坏神，指挥魔物大军们一次次地打倒前来挑战的正义勇者们，这种与主流题材完全相反的设计、8bit 点阵风格与策略性浓厚的玩法，共同构成了“《勇者别嚣张》系列”的独特魅力，在 PSP 平台上推出的多款作品都得到了不俗的评价。

面向移动平台的新作《勇者别嚣张 冲刺!》将延续系列的经典风格，唯一的不同是采用了消除类玩法，玩家通过消除相同的怪物进行召唤，从而打败嚣张的勇者们，相比原作有着更强的动作性，也更容易让人沉迷。本作由 SIE 日本工作室亲自开发，官方表示游戏中将会有大量让老玩家们会心一笑的小捏他。

妖精战士(暂名)

配信时间 :未定
对应平台 :未定



1995 年于初代 PS 上发售的索尼第一方 RPG 名作，Square 参与协助开发。借助于 PS 平台当年强大的机能，《妖精战士》在颇具深度的剧情体验上，为玩家带来了华丽的画面和丰富的声音表现，完美诠释了世代交替的巨大进步与变化。游戏上市后便创下惊人销量，成为了索尼重要的奠基作品之一。

这款对应移动平台的新作虽然尚未有最终的标题，不过已经确定会延续初代《妖精战士》的剧情，并集结原班人马倾力打造——制作人为负责系列 1、2 代的土田俊郎、编剧为米坂典彦、配乐则由 T-SQUARE 的藤正容担当。

荒野兵器(暂名)

配信时间 :未定
对应平台 :未定

《荒野兵器》与《妖精战士》并称为索尼第一方的两大 RPG 系列，于 1996 年在初代 PS 上登场。游戏巧妙融合了美国西部与中世纪幻想两种截然不同的风格元素，在独特的世界观下描绘了充满戏剧性的故事，配合策略性十足的战斗系统，深受众多玩家的喜爱。虽然系列在 PS2 及 PSP 平台上都推出过多款续，但自 2007 年后便再无新作面世，也让不少系列粉丝耿耿于怀。

在系列迎来 20 周年之际，历代的主要角色都会在这款重生于移动平台的新作中登场，共同编织出一段全新的冒险故事。官方也请来了系列之父金子彰史负责监修，目标是让本作成为《荒野兵器》的历史新篇章。

更多作品即将复活

除了以上四款作品，《大伙乐相伴》、《啪啦啪啦啪》和《我的暑假》这三款 PlayStation 经典系列的手游计划也已经提上日程，具体情报官方会在之后陆续公开。

第三方厂商紧密合作

在公布了诸多自家的第一方作品后，ForwardWorks 也宣布将与日本一和 Square Enix 两家第三方厂商进行紧密合作。日本一旗下的“《魔界战记》系列”和去年登陆 PSV 的《夜游》都会分别推出手机游戏，其实今年日本一在 PSV 上推出的多款原创作品也都非常适合移动平台，如果能通过这一合作形式让更多玩家接触到这些游戏，对日本一的发展未尝不是件好事。

而 Square Enix 方面的合作方案目前并未详细公开，官方只是表示今后会与这位自初代 PlayStation 开始合作超过 20 年的“忠实盟友”，面向移动市场发起新的挑战。毕竟 Square Enix 已经是手游领域的“老司机”了，也轮不到咱们玩家来瞎操心。

原创新作《天与海之间》

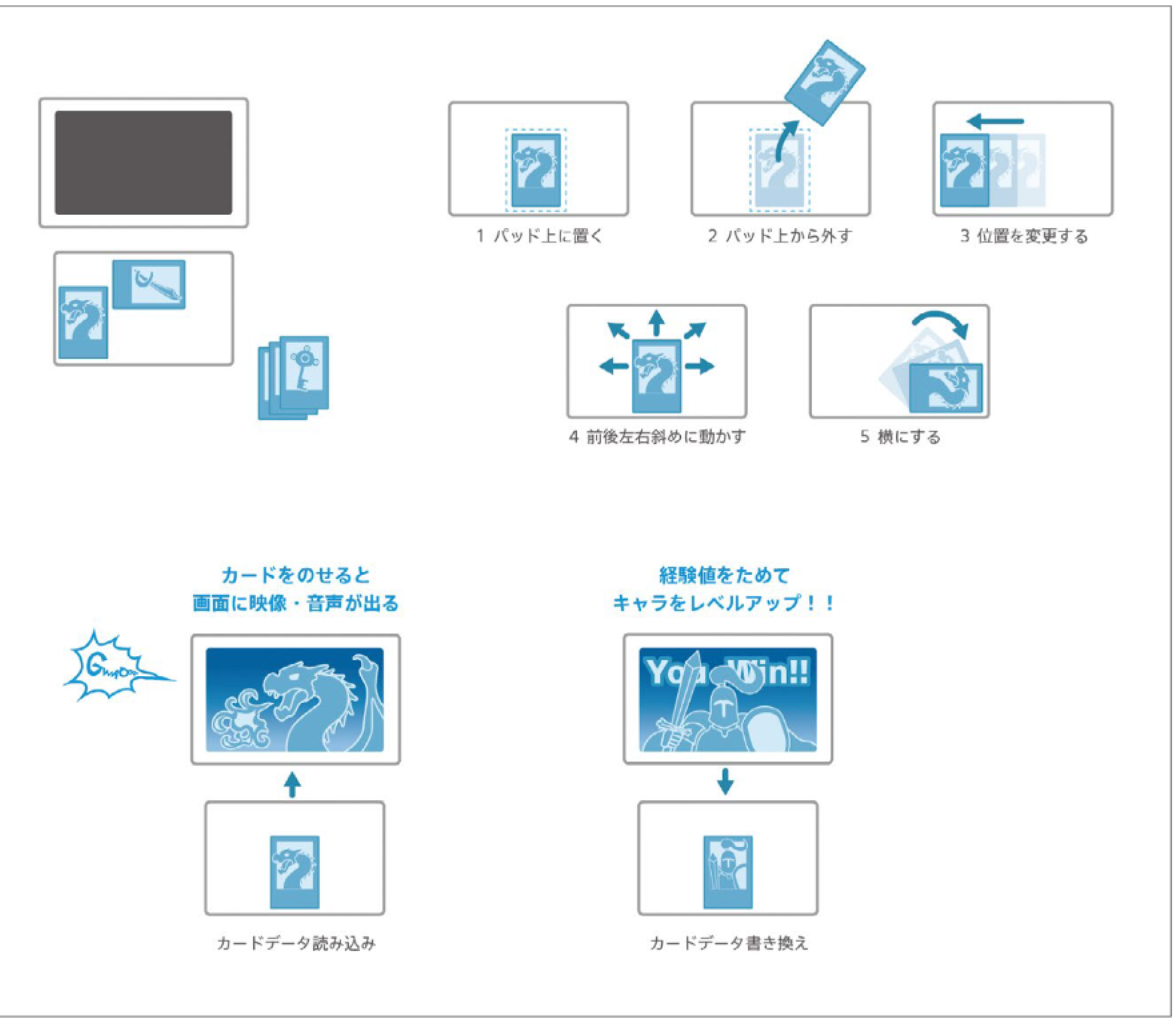
除了各种经典作品的重生以及第三方合作外，ForwardWork 也带来了一款全新的原创作品——《天与海之间（ソラとウミのアイダ）》。游戏的原作/总监督为“《樱花大战》系列”的缔造者广井王子，他将为玩家描绘关于 6 名少女的成长物语。

游戏的舞台设定在近未来的日本，在这个海洋渔业极度枯竭的时代，政府在宇宙空间中设置了特殊的装置用于养殖渔业，但是在宇宙中捕鱼却是非常危险的职业。为了培养能够从事这一工作的女性，政府在广岛尾道成立了“宇宙渔师育成中心女子部”，并从全国各地选拔了 6 名少女作为第一期候补生。在尾道这个历史悠久，文化深远且自然环境丰饶的城市中，少女们将会成长为划过星海的耀眼流星。

结合卡牌与手游的新平台

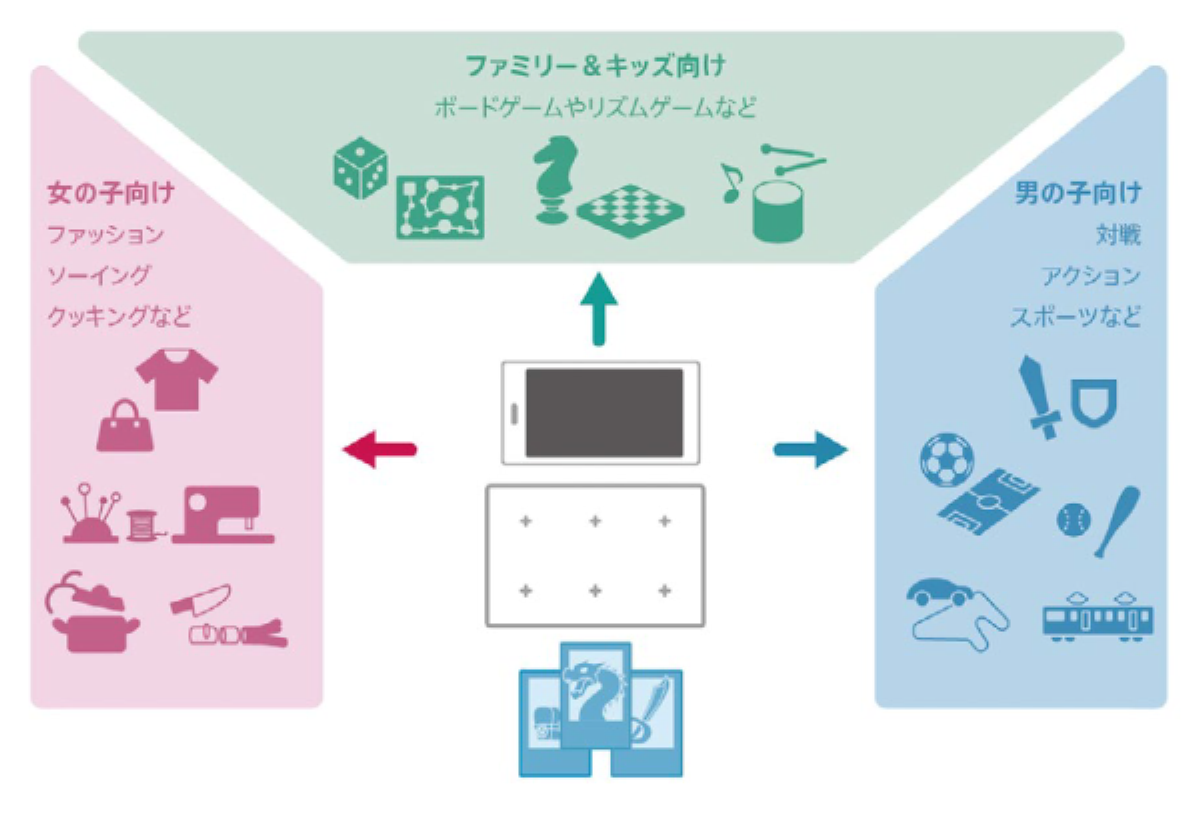
ForwardWork 野心并不仅限于单纯的手游，他们还将与索尼本社进行合作，共同打造一个结合了实体卡牌与移动游戏的新平台——Project FIELD。Project FIELD 由索尼研发的专用感应板、内置 IC 感应芯片的实体卡牌以及专用的移动游戏软件三者共同构成。

感应板内置了位置检测传感器、IC 芯片读取装置、LED 灯及蓝牙传输等丰富的功能。以此来准确判断卡片的方向和动作变化，并通过蓝牙与运行在移动设备上的游戏程序以无线的形式交换数据，从而实现实体卡牌与虚拟程序之间的交互。这个理念与 PS3 上结合 PS Eye 进行操作的卡牌游戏《审判之眼》有些许相似之处，但功能上则更加强大。



从官方给出的说明来看，感应板不仅可以判断实体卡牌摆放的位置和方向，甚至可以感知到玩家对卡片的各种操作，比如放置、除外、位置移动以及横竖摆放状态变化等，从而在游戏中实现“攻击”、“回避”或“发动必杀技”等动作。而且感应板的前后两排共有 6 个感应位置，这些都与传统 TCG（集换式卡牌游戏）有着很高的契合度，令人非常期待两者在今后能够有更深入的合作。

►这些卡牌操作在 TCG 游戏中十分常见常见。



▲面向不同玩家群体推出不同类型的作品。

实体卡牌 IC 芯片内的数据可以被读取，同时也能写入，与移动设备上的游戏程序进行双向联动。卡牌中内置的数据传输到游戏后，便会形成动画、台词等生动的效果；而代表着某一角色的卡片在游戏内获得经验值后，相应的数据则会逆向保存到卡牌芯片中，让这张卡牌不断“成长”。

如果同时使用两台感应板，那么便可以同时接入一台移动设备的游戏中，实现好友间面对面的双人对战。并且卡牌游戏中的所有规则和数值都交给游戏本身进行自动计算，既保留传统卡牌对战的体验，又尽可能简化了流程。

另外根据 Fordward Works 的规划，“Project FIELD”未来还会针对不同群体设计不同的玩法和题材，比如面向家庭与儿童的多人棋牌类型、面向女性玩家的时尚和烹饪题材，以及面向男性玩家的动作对战、体育游戏等。

首款对应 Project FIELD 的实体卡牌产品为“《妖怪手表》系列”，Level-5 与 Bandai 两家公司也会参与开发，力求通过 Project FIELD 的技术，实现全新的妖怪对战体验。当然除此之外，还有其他更多题材与作品的合作正在准备中，大家也不妨期待一下后续的发展。

PS Deals
PlayStation 商店的最佳搭档

除了可以在 PS4 或 PSV 等设备登录外，索尼也提供了 PlayStation 商店的网页版，但通过手机等移动设备进行访问时的体验并不好，操作不便、速度也很慢，至于官方的PlayStation App 更是令人提不起兴趣。如果你希望访问PS 商店时能够更快捷、更优雅，并且具备其他更实用的功能。那么这款 PS Deals 绝对值得一试。

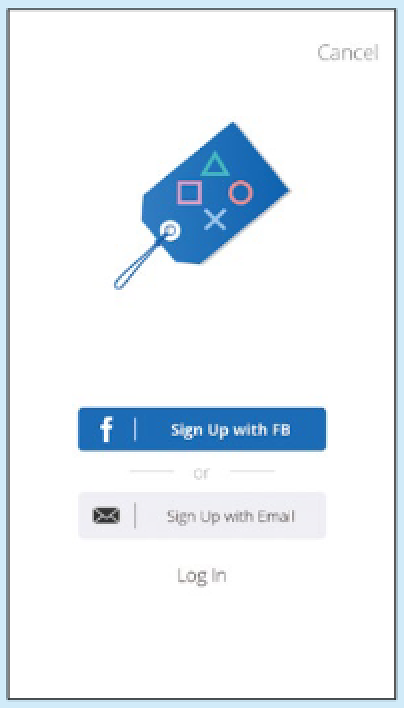
▲ PS Deals（免费）

▲ PS Deals+（12 元）

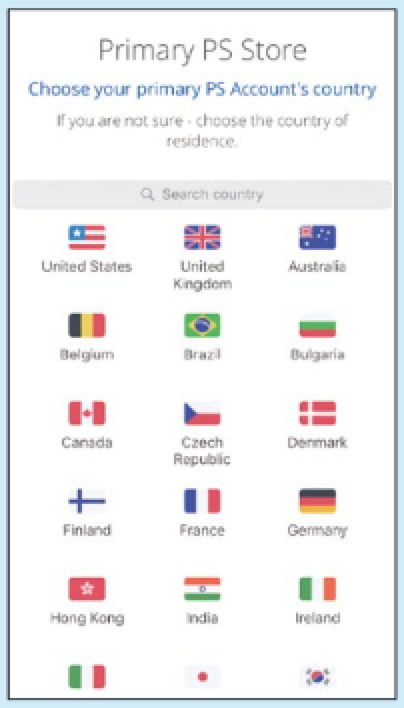
注册并设定个人信息

在开始使用 PS Deals 前，需要先注册自己的账号，国内玩家一般选择 Email 注册，之后需要设定常用商店的地区，以及你拥有或者想关注相关信息的设备。

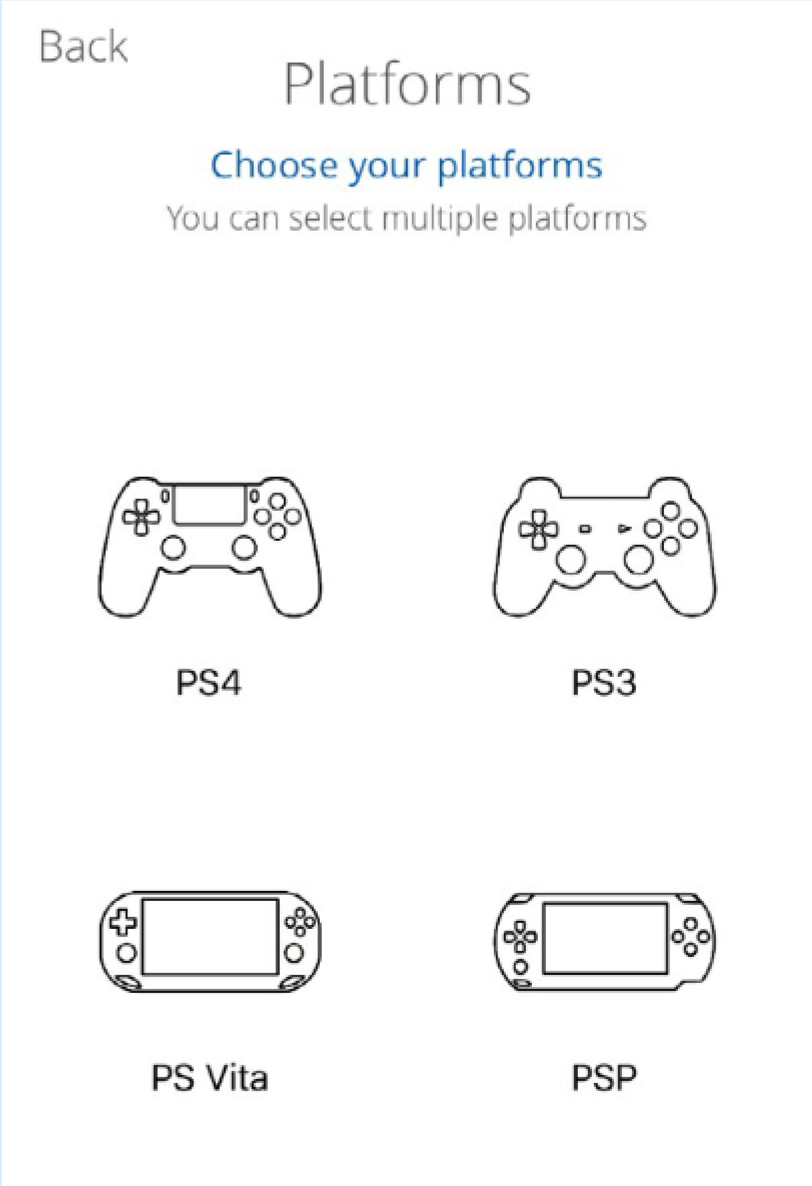
PS Deals 并不需要登录你的 PSN 账号，所以这些个人信息都需要自行设定，不过好处是无需担心 PSN 账户的安全问题。



▲注册账户

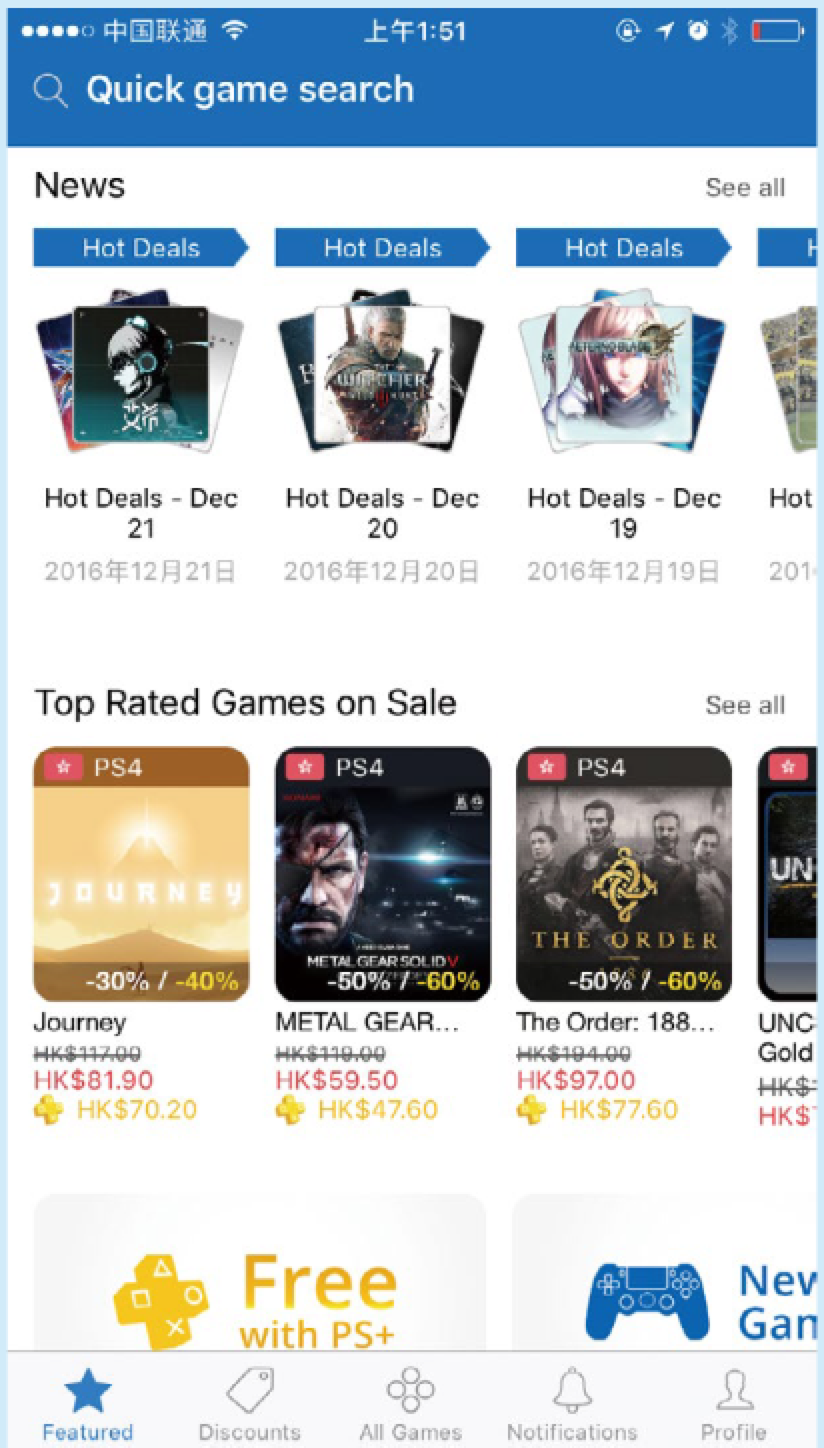


▲选择常用的商店地区



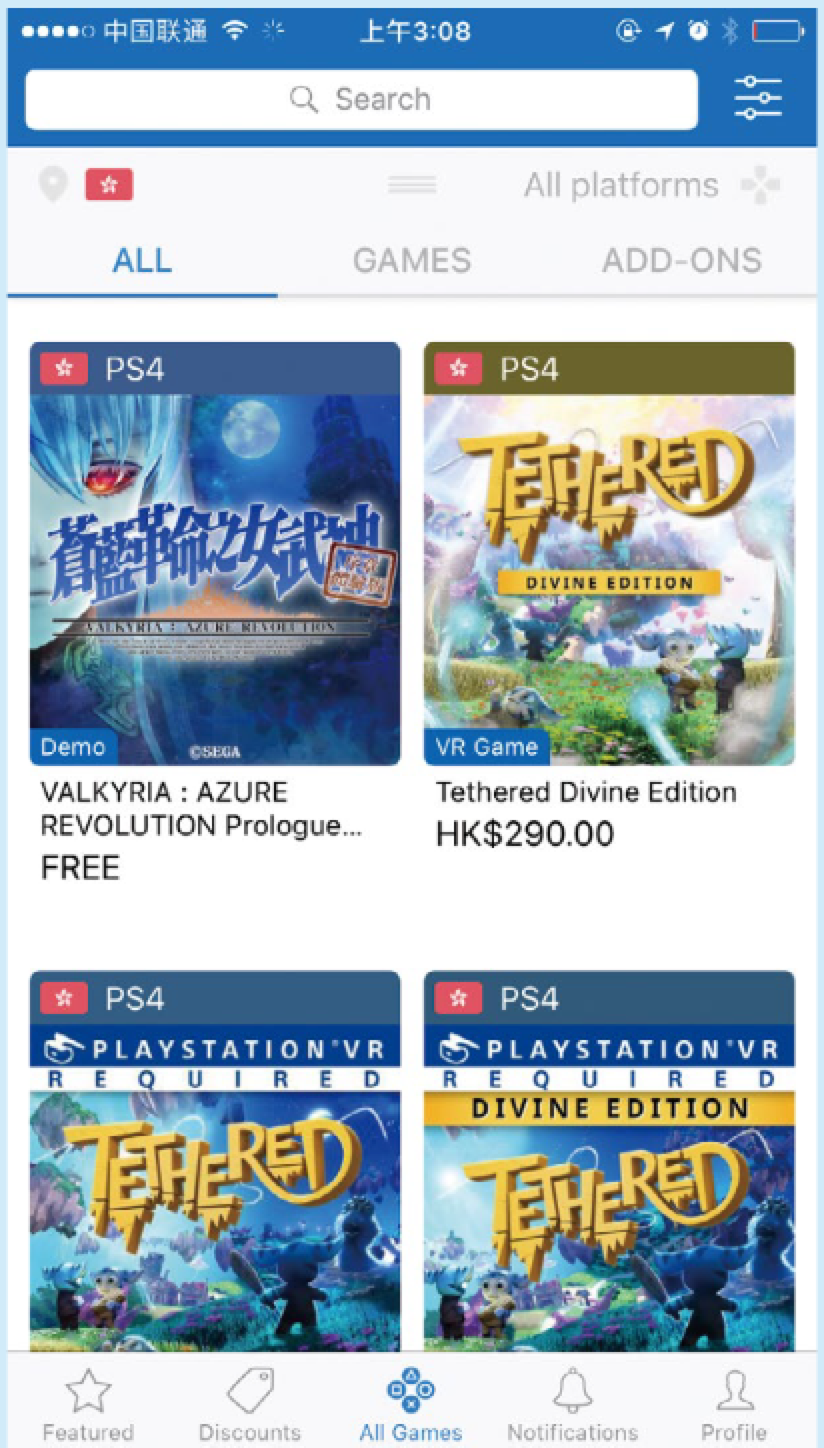
▲选择想关注的机种平台信息

基本功能 完美替代官方商店



成功登录并开始使用后，PS Deals 的主页上便会按照不同的分类，罗列出所选地区 PS 商店中的所有内容，比如新游戏、高评分的折扣游戏、PS+ 免费游戏等，

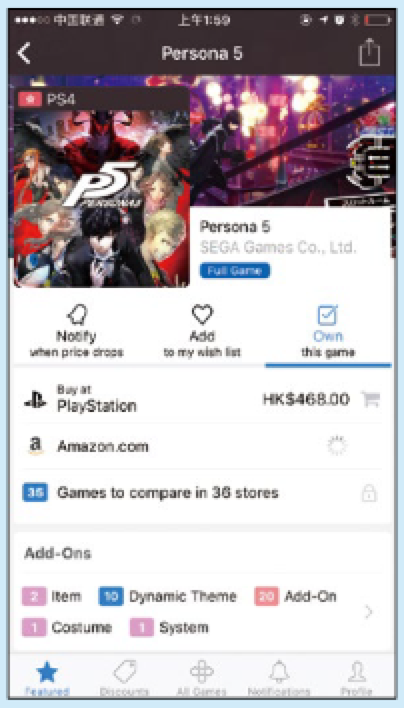
不仅载入速度飞快，而且与官方保持实时同步。

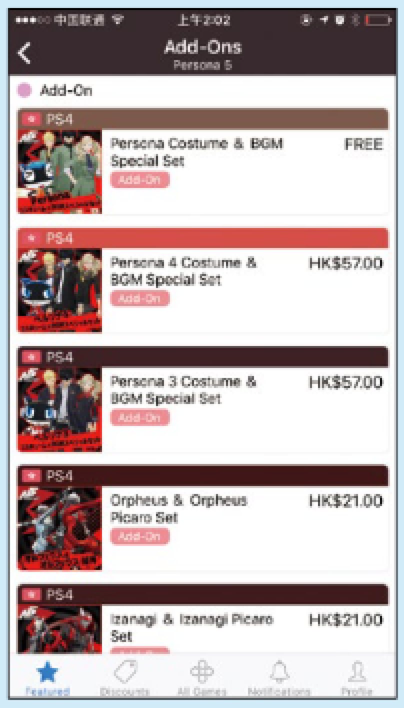


通过底部的标签栏切换到“All Games”选项，这里展示的是PS商店的所有内容，包括游戏和各种追加项目。并允许玩家使用关键字搜索，或是设定不同的条件进行排序和筛选。

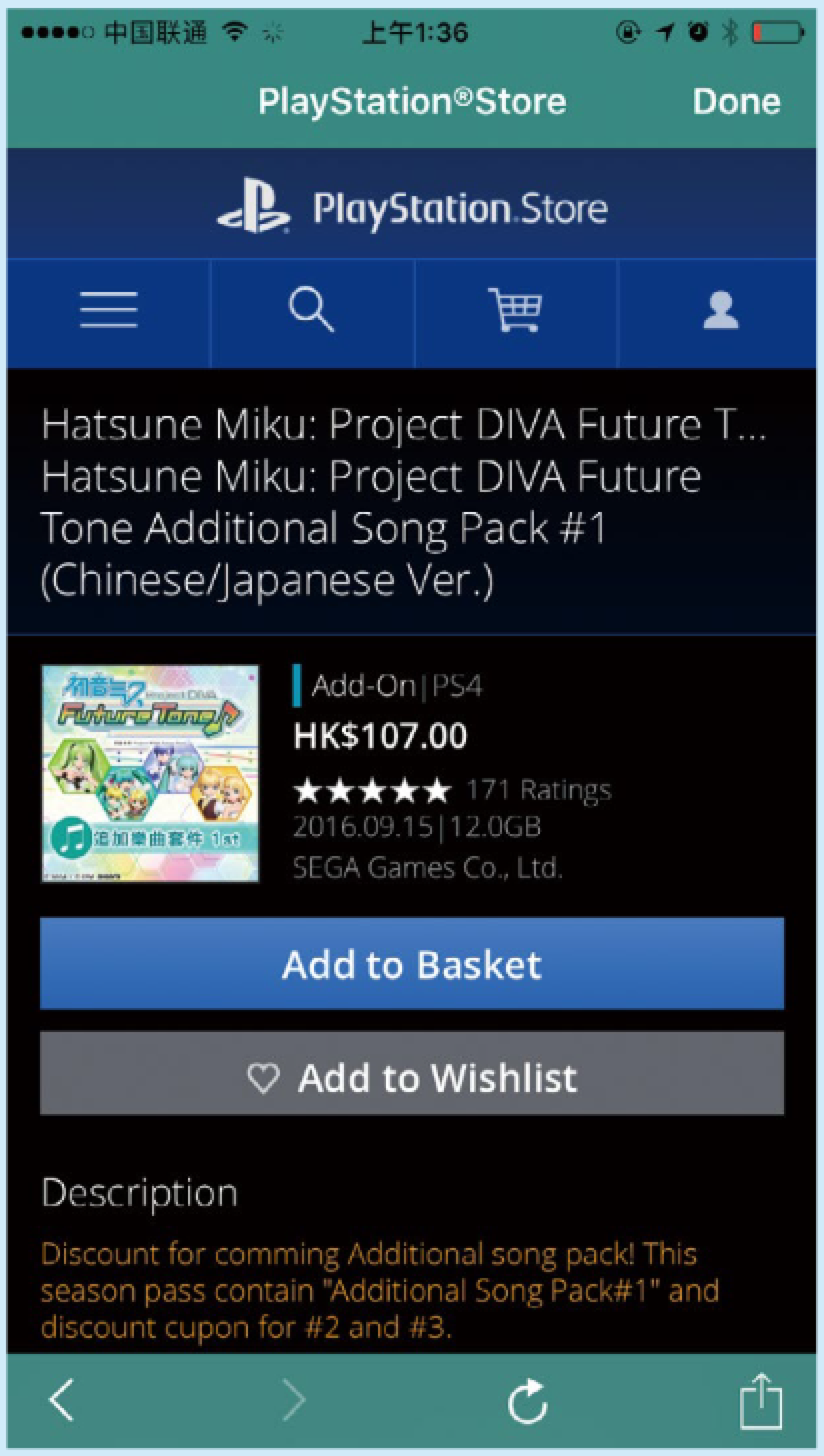
详尽信息
比官方更强大

点击某一款作品后，PS Deals会为你详细罗列出所有相关的内容，除了发行商、发售日和售价等基本信息外，Add-Ones一栏则标注了该游戏所有的追加项目及数量，比如主题、道具或服装等，点击后即可查看具体内容。

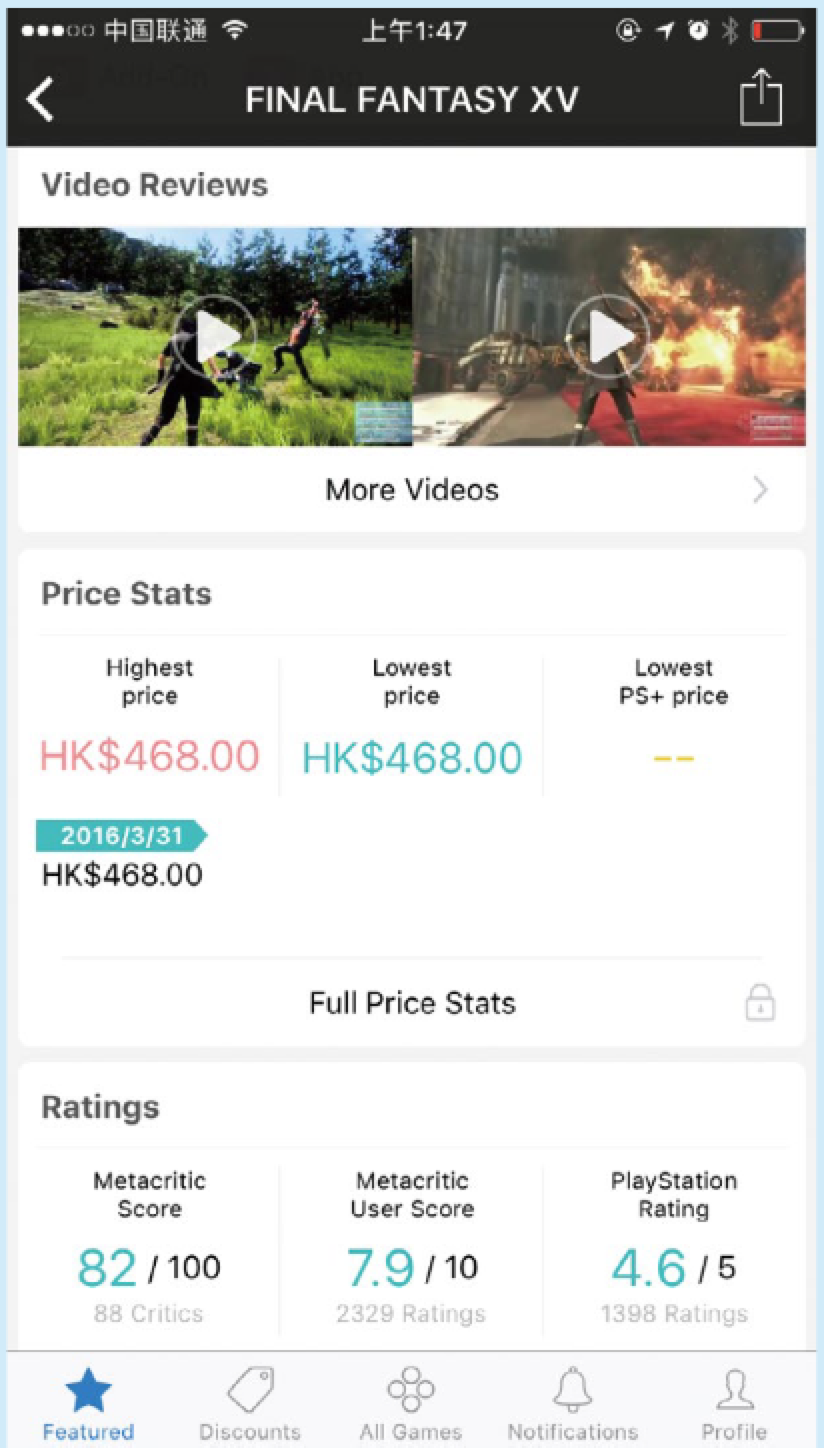




Buy at PlayStation一栏为当前PS商店中该游戏的价格，点击后便直接跳转到网页版的官方商店页面，可以直接进行购买。如果在系统设置中开启亚马逊商店的选项，那么在数字版价格的下方则会罗列出该游戏的实体版价格作为对比，同样也可以直接跳转到亚马逊网页，但对于国内玩家来说意义不大。

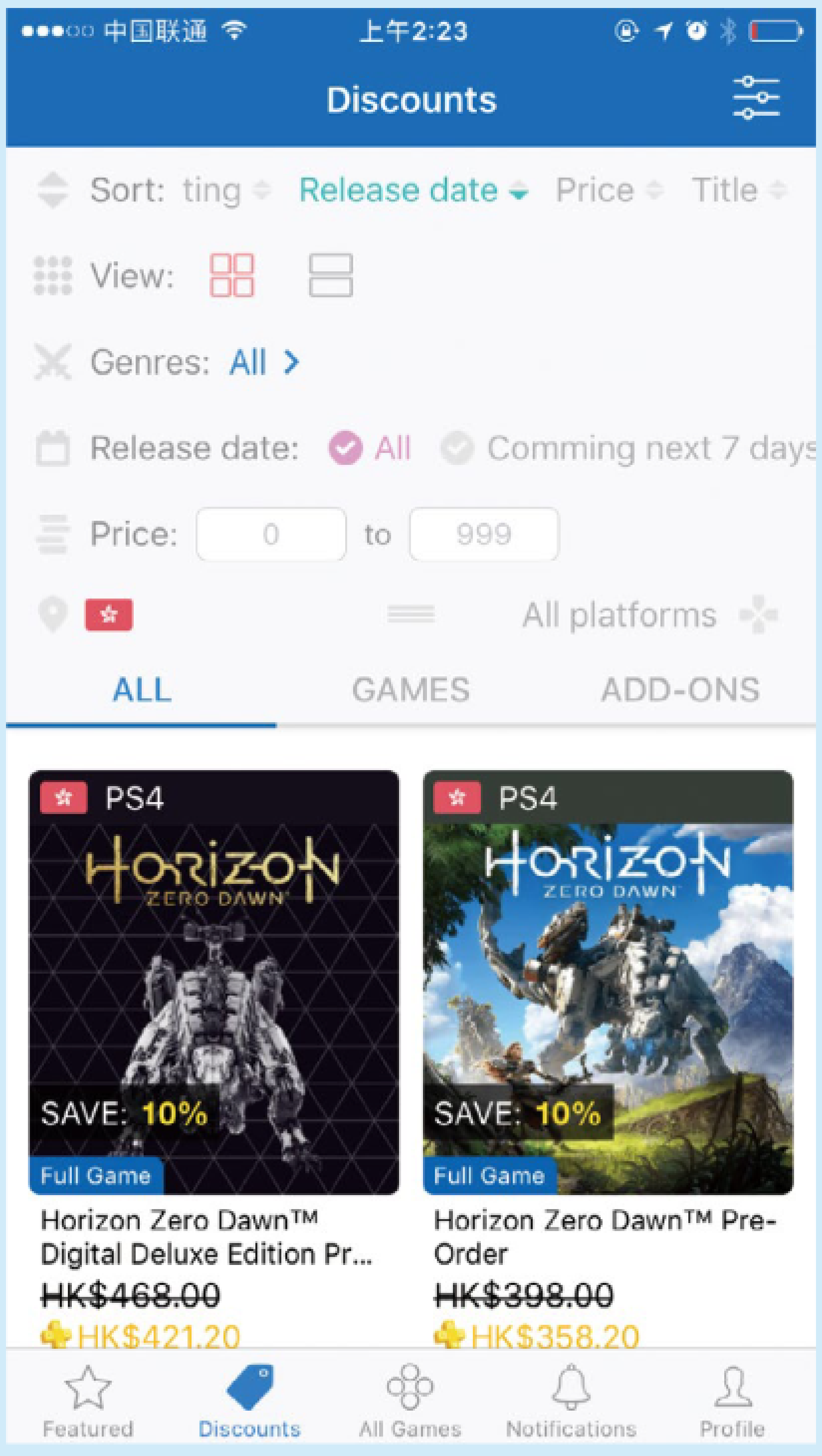


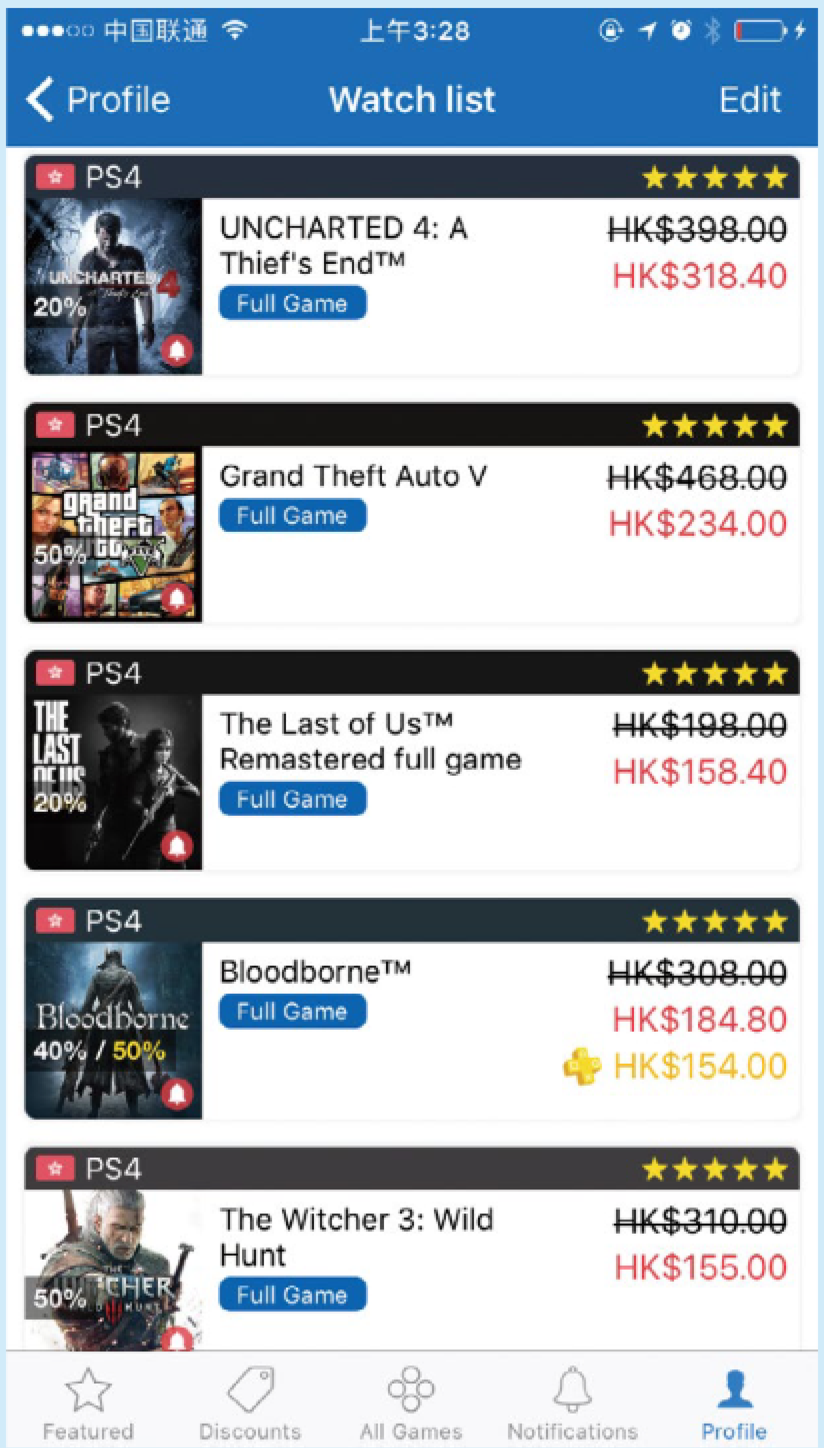
另外，游戏的素质究竟如何也是玩家非常关心的部分，PS Deals会直接抓取相关的视频（基于Youtube）以及媒体评分，让玩家能够做出比较直观的判断，比起官方商店那种看不到具体评价的“星级评定”更有意义。



Price Stats一栏也非常实用，详细记录了这款游戏的历史最高价及最低价、以及PS+会员的历史优惠价格。

主打特色：
绝不错过任何折扣





折扣与降价提醒功能是PS Deals的主打特色，通过底部的标签栏切换到“Discounts”选项，商店中所有的折扣项目均会在这里呈现，包括游戏本体和追加内容。

点击界面右上角的按钮可以调出筛选菜单，允许玩家按照发布日、价格、折扣

力度等规则更改排序方式、指定只看某种类型的游戏、或是按照发布日期的范围以及某个价格区间进行筛选。

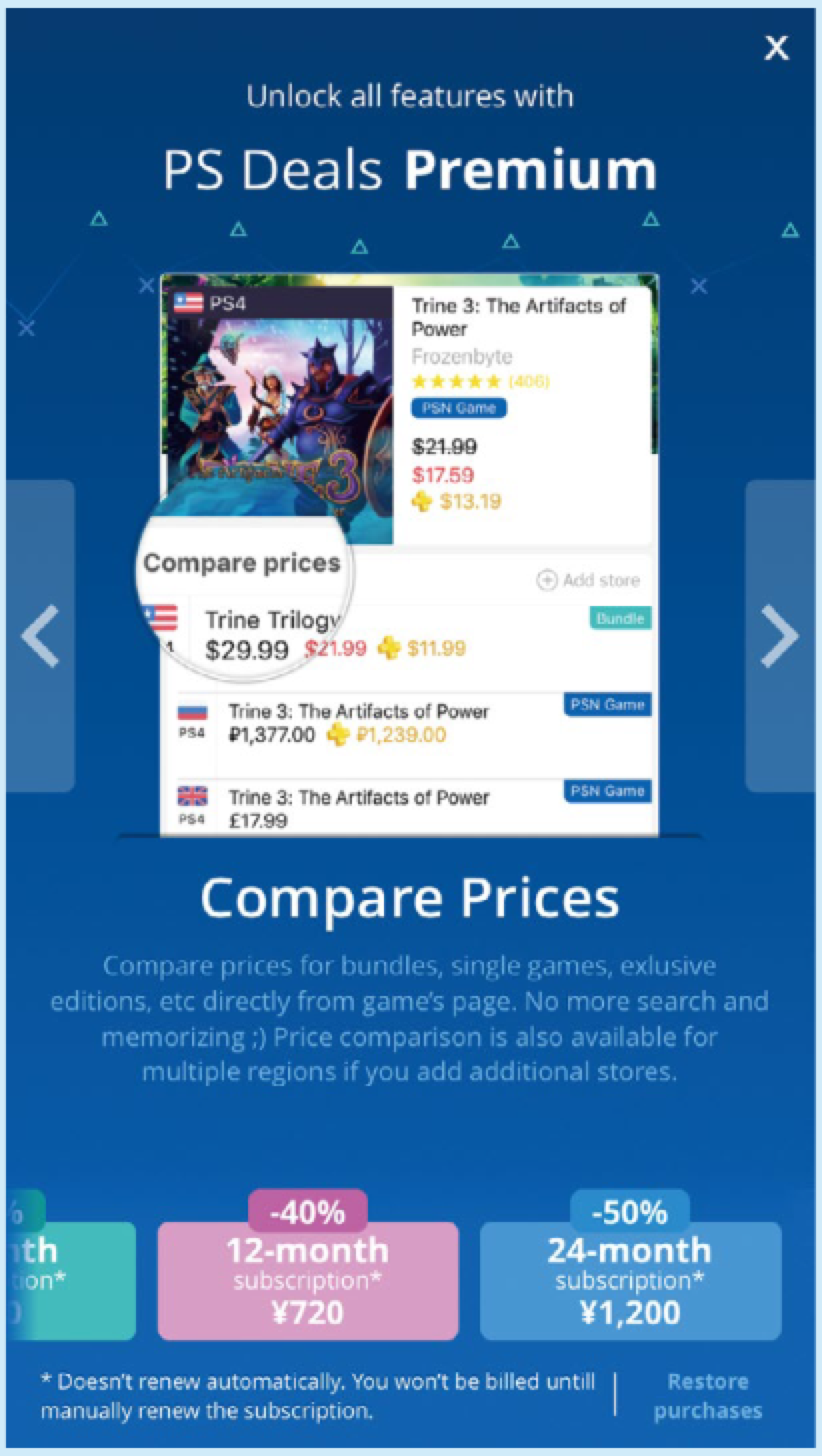
如果你没有时间和精力每天关注折扣信息，那么可以打开你所关注游戏的详细页面，点击封面下方的“Notify when price drops”，那么系统就会自动监测，当游戏降价或打折时，PS Deals 会以系统推送通知和邮件的形式来提醒你。

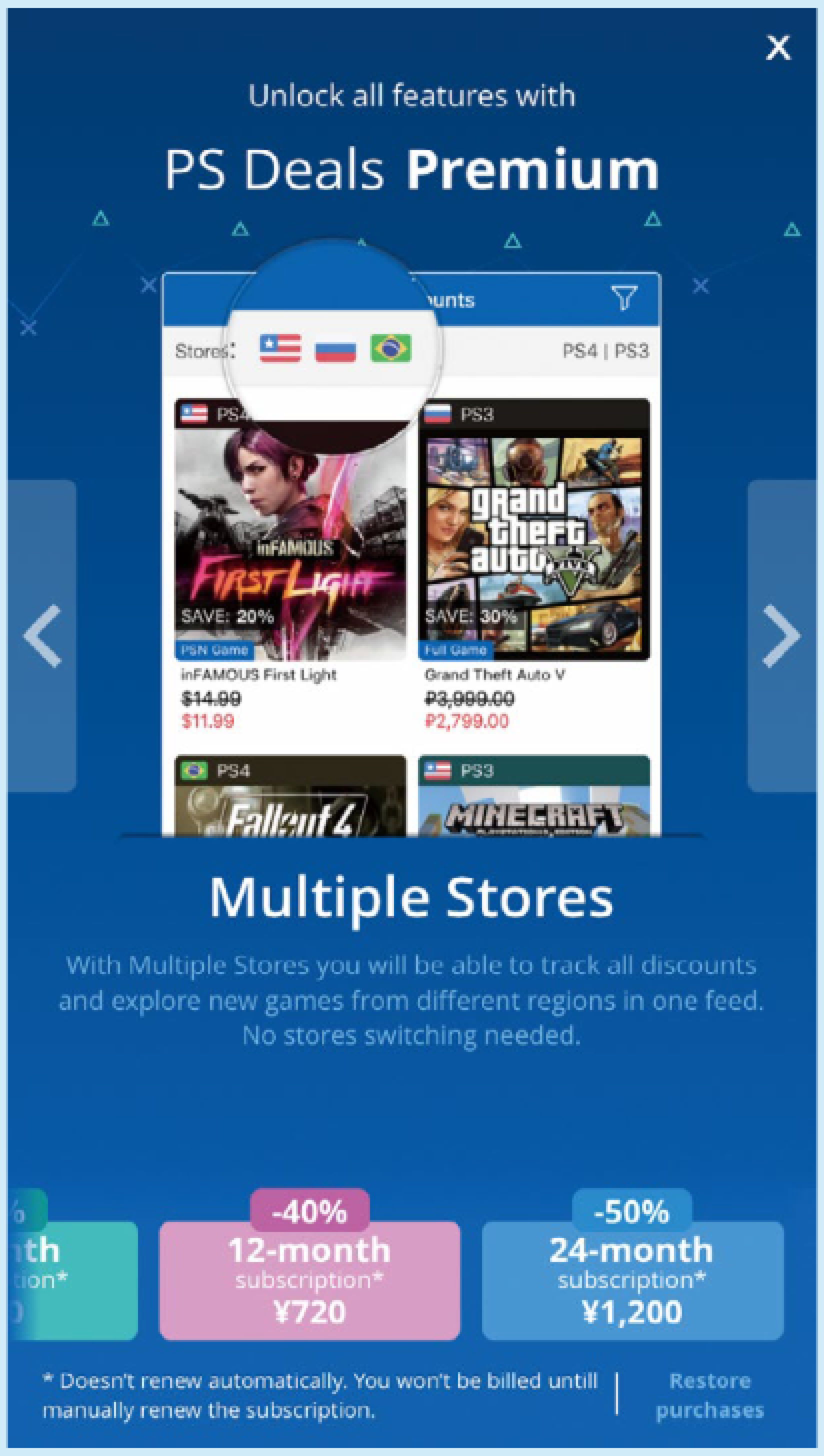
需要付费的进阶功能

PS Deals 可以免费下载且正常使用各项基本功能，不过需要忍受主界面上插入的广告，而开发商也提供了去广告的付费版本 PS Deals+（仍会存在一些视频广告），价格为 12 元人民币，如果你需要经常浏览商店，那么花点小钱选择去广告版会更舒心一些。

除此之外，PS Deals 还内置了付费的高级订阅功能，包年价格为 68 元人民币。高级会员可以同时设置多个地区的 PSN 商店，将多个商店的游戏汇总，并实时对比一款游戏在不同地区的价格差异，历史价格的信息也会更加详细。

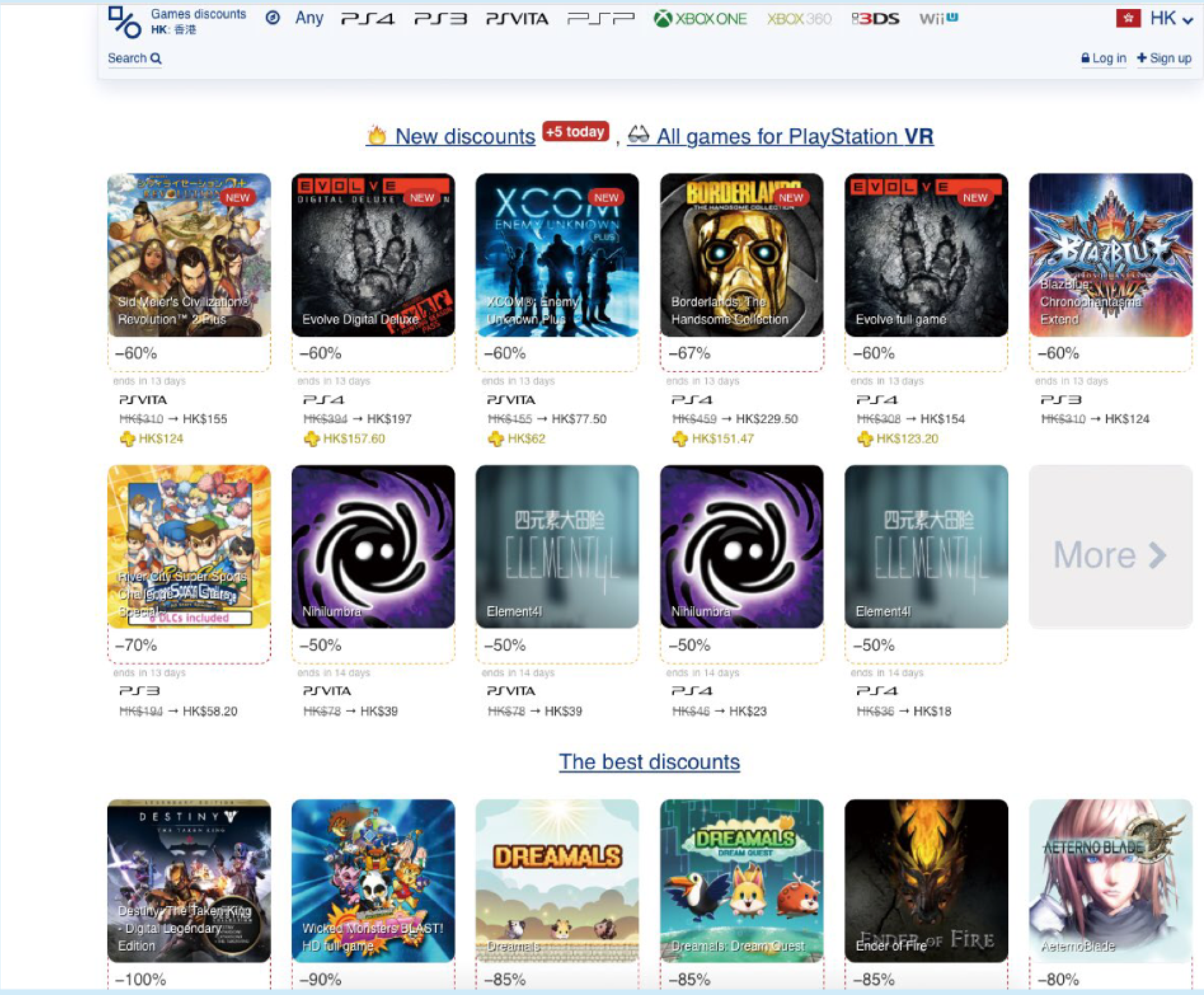
这些进阶功能比较适合拥有多个地区账号并时常切换的玩家，如果你平常只使用一个商店，那么就不必多花这份钱了。





一些不完善之处

PS Deals 目前尚不支持国服的 PSN 商店，另外由于应用本身只有英文，因此在使用港服时，所有的信息都是以英文展示的。而港服上经常会存在多种语言版本的同一款游戏，此时 PS Deals 并不会标明不同版本间的差异，在查看时多少会造成不便。



另一种免费选择 psprices.com

除了 PS Deals 外，这里再向大家推荐另外一个具有类似功能的网站——psprices.com，同样可以切换不同地区的商店、查看所有的折扣和历史价格走势等。

原本预定在 12 月 15 日上线的《超级马里奥 酷跑》小小地“跳票”了一天，但并不影响玩家们的期待与热情，许多人一直从早上等到第二天凌晨，为的就是能够第一时间玩上任天堂第一款真正意义上的手游。毕竟《精灵宝可梦 GO》已经与国内玩家无缘，而《超级马里奥 酷跑》则没有严格的地区限制，虽然它依旧没有在中国区推出。一年之内，两款在全球范围内都引发巨大热潮和话题的手游都与任天堂有关，是昙花一现还是成功逆袭？值得思考。

超级马里奥 酷跑

当方向键被卡住时你该怎么办

不是跑酷，只是按键被卡住了

在具体介绍游戏之前，我想先纠正很多人对于本作的“误解”。由于顶着“RUN”的副标题，中文版也直接翻译为“酷跑”，让不少玩家高呼任天堂将“重新定义跑酷游戏”。事实上除了会自动前进以外，《超级马里奥 酷跑》和大家所熟知的跑酷玩法截然不同。

跑酷游戏的特点在于未知的随机性，以及考验玩家的瞬间反应力，而《超级马里奥 酷跑》并不具备这些元素。它没有想象中那种充满速度感的紧张刺激，甚至还主动设置了让角色停下的“红色暂停方块”，这是为了鼓励玩家仔细观察和思考，并配合精准的操作，通过一遍又一遍的反复试验后，记住每个道具和金币所在的位置，计算好每一次起跳的位置，最终以“背版”来取得最好的成绩。没错，它骨子里仍然是传统的关卡式平台动作游戏，只不过这一次你手柄的方向键被“卡住”了。

很简单，却又很难

《超级马里奥 酷跑》真的很简单，水管工不仅会自动前进，还会自动避开酷栗宝等迎面而来的敌人，玩家只需要进行一种操作——点击屏幕跳跃，根据按压时间的长短，跳跃的高度有所区别，而新增的反向弹跳则可以轻松达到更高的位置。死亡后不会强制重新开始，而是加入了类似“时间回溯”的系统，马里奥会跟随气泡往回飘，点破气泡就可以从当前位置落下并继续前进，这也让玩家有更充裕的时间

▲轻松过关，但成绩惨不忍睹

去观察容易失败的关卡难点。而似乎是为了配合移动平台“碎片时间”的概念，每个关卡的长度很短，不会占用大量的时间，依靠游戏所提供的各种便利机能，任何人都能轻松过关，但如果你的目的仅仅只是“到达终点”，那么其实只体验到了游戏10% 的乐趣。

《超级马里奥 跑酷》其实很难，难到足以让你产生严重的挫败感，难到足以让你想摔手机 (我强烈建议你不要这么做)。虽然表面上看似简单友好，但游戏通过经典的“金币收集”机制，在一些正常操作难以抵达的位置放置了特殊金币——分为粉色、紫色和黑色三个种类，当集齐关卡内某种颜色的金币后，便会开启更高的难度。这样一来每个关卡就衍生出了三种体验，其中黑色金币是最难取得的，它让你觉得那是“不可能完成的任务”，而任天堂则设置了隐性的引导，让玩家在屡战屡败的挫折中灵光一现，从而带来巨大的成就感。

免费，不仅仅是前三关

《超级马里奥 酷跑》采用了移动游戏常见的本体免费形式，玩家可以免费玩到前三个关卡的完整内容，余下的 21 关则需要一次性付费解锁，价格为 9.99 美元(约为人民币 60 元)，由于不在中国区上架，因此还需要通过信用卡或购买 iTunes 礼品卡来付款。

9.99 美元在移动游戏里算是比较高的定价，但无论玩家们是否接受，这个价格对于本作来说是绝对合理的，想想主机平台上那些价格相近的下载游戏吧，《超级马里奥 酷跑》的素质毫不逊色，甚至远超它们。21 个关卡看似不多，官方也并未表示将来会持续追加，但三种颜色金币对应的三个难度，已经让你有足够的理由去反复挑战，而且即使是相同的关卡，不同难度下的体验截然不同。

即便你不想花钱，游戏所提供的乐趣也并不仅仅只是前三关。其实光是把前三关的所有难度打通，就足以让不少玩家耗费大量的时间。不同于那种“给你一点免费甜头、引诱你继续花钱”的做法，任天堂用这三个关卡给予了玩家足够的思考时间和判断依据，而不是仅仅冲着系列的名气，就草率地为不适合自己的游戏埋单。

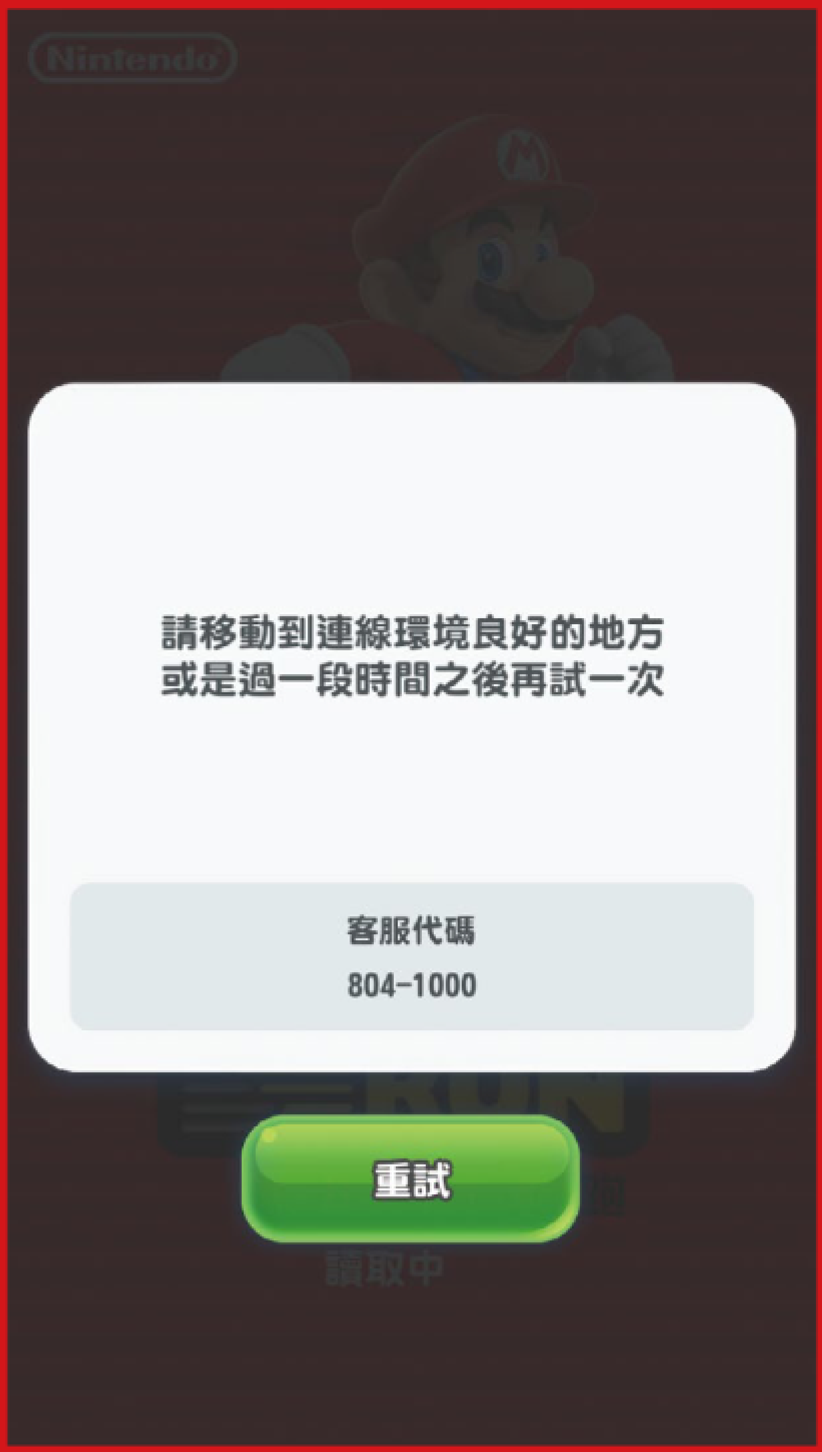
如果你并不喜欢挑战关卡，游戏中还提供了“奇诺比奥拉力赛”和“建造王国”两种模式让玩家免费游玩。拉力赛模式中，玩家将通过网络与其他人的 AI 进行比赛，不过目标并非是“谁先到达终点”，而是“谁的动作更华丽”，通过花式表演来吸引更多的奇诺比奥加入自己的阵营，这样才能在“建造王国”模式中解锁更多的设施，比如能够随机获得“拉力券”的寻宝小游戏，而拉力券则是进行拉力赛的必需品。是的，两个模式相辅相成，形成了独立于“世界巡回模式”的玩法。

如鲠在喉的缺陷

可能是为了防盗版，虽然《超级马里奥 酷跑》并没有多少线上要素，但却要求全程联网，而在国内经常会出现无法连

接的问题，无论你是否使用科学上网都一样，作为一款素质如此出众的游戏，出现这种严重影响体验的问题实在太不应该。

虽然本作确实没有在中国区推出，任天堂也没有义务为我们优化网络连接，但重点在于游戏的核心玩法其实集中在单机部分的挑战，如此严格的网络要求，便意味着当你处于不方便联网的状态下，比如乘坐火车、飞机时，是无法用本作来打发时间的。而恰恰只有当脱离网络环境的时候，很多玩家才能静下心来仔细体验一款游戏。



▲频繁出现的联网失败提示让人非常火大。

好游戏≠值得购买

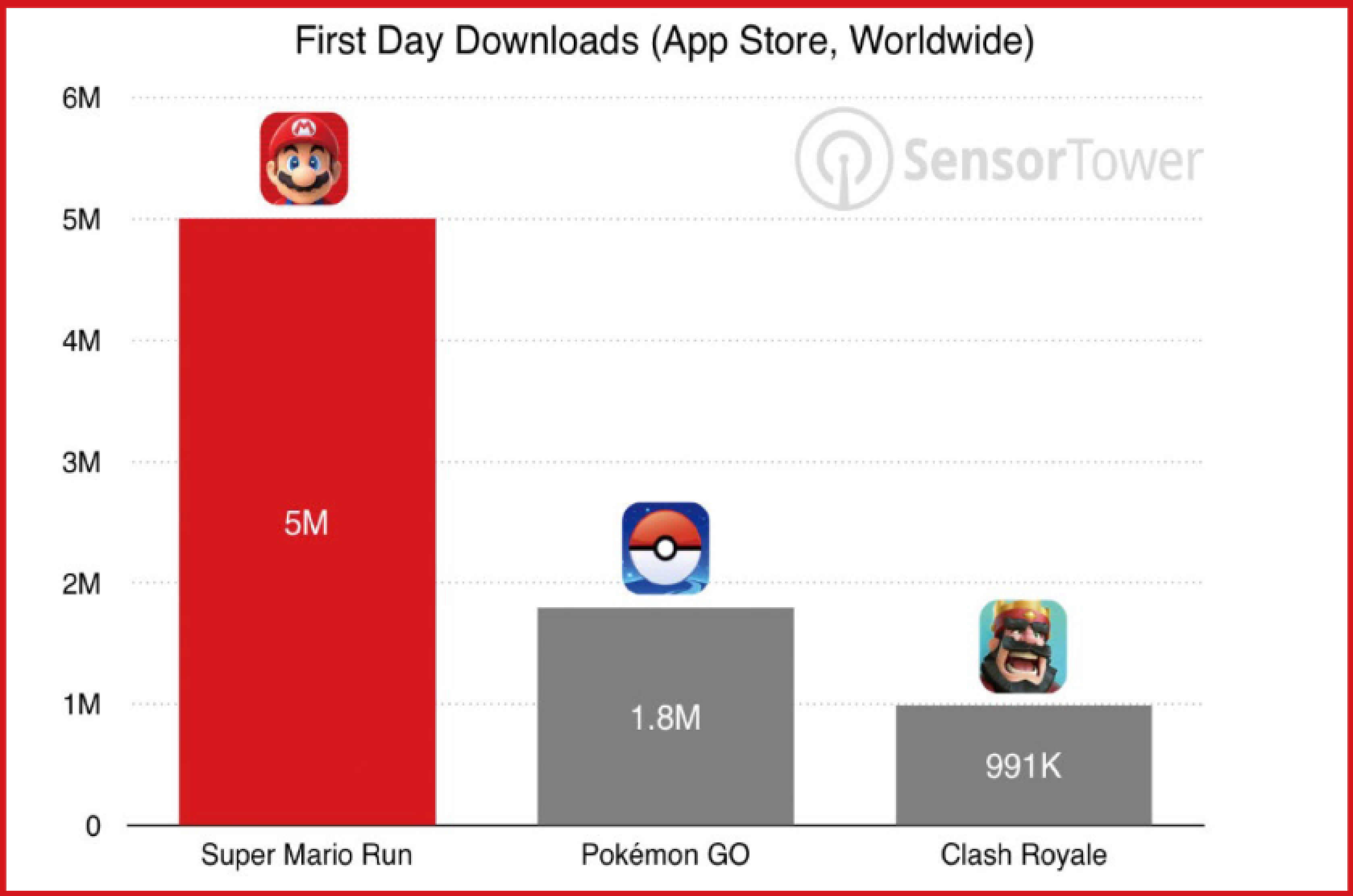
和自家的其他第一方作品一样，任天堂以最认真和严谨的开发态度来对待《超级马里奥 酷跑》，并没有因为移动平台而马虎妥协。因此无论是整体完成度、关卡设计水平，都远远超过目前大部分的的手机游戏，做到了媲美主机平台游戏的高水准，但好游戏并不完全等同于值得购买。

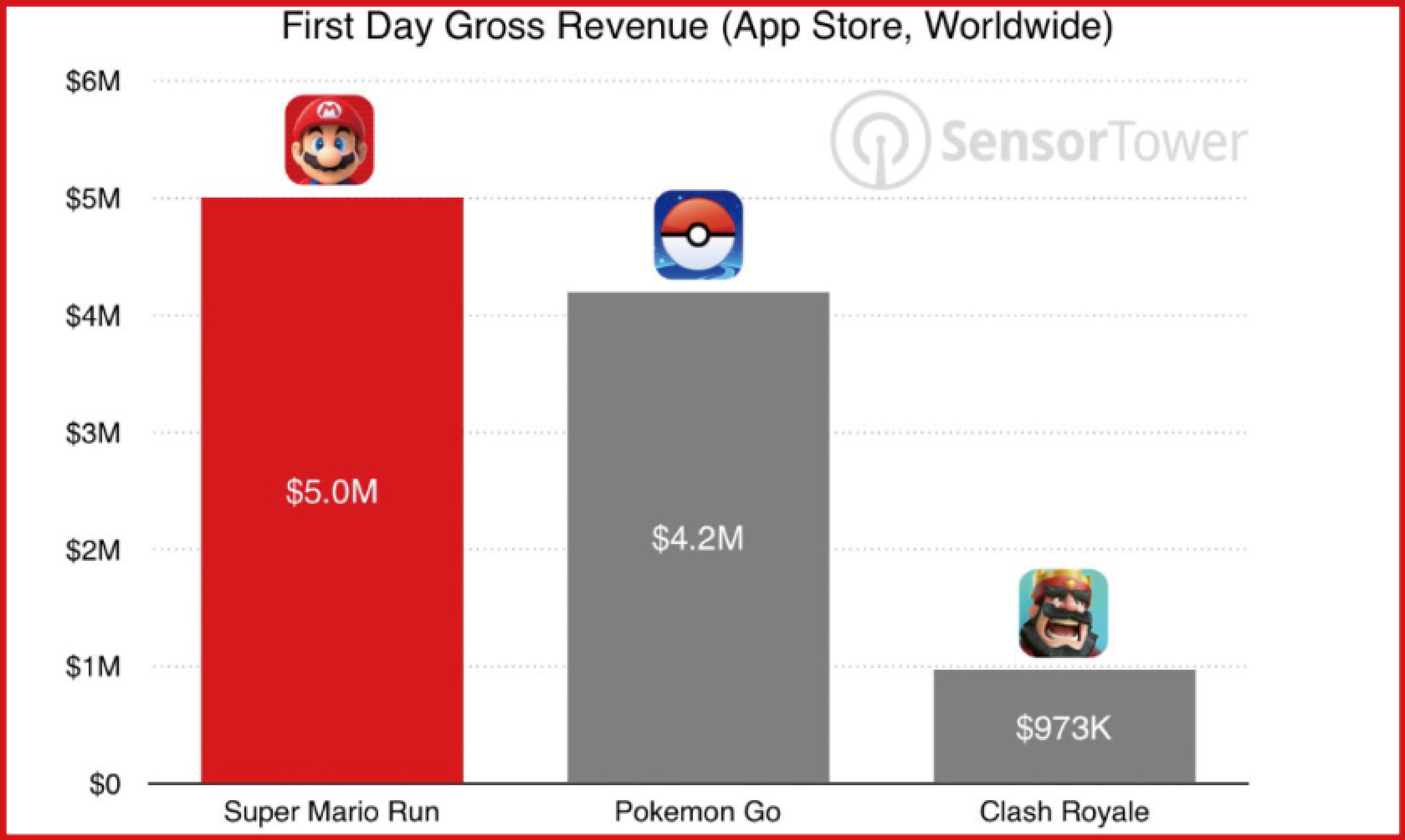
如果你是“《超级马里奥》系列”的老玩家，那么本作绝对不会让你失望，它有着最纯正的马里奥血统，无可匹敌的高水平关卡设计，几乎浓缩了原班开发人马长久以来所积累的宝贵经验。但也正因如此，如果你对平台动作并不感冒，而是希望操作“童年回忆里的马里奥”随意奔跑，那么本作并不是一个好的选择。这也就不难解释为什么 App Store 里会出现很多一星的评价。不是因为游戏不好，而是它并不是很多人想象中的形态。

不容忽视的问题

《超级马里奥 酷跑》上线首日的下载量就达到 500 万次，收益 500 万美元，并且仅用一周的时间就达成 5000 万次下载，远远超过今年移动平台上的两大热门游戏——《精灵宝可梦 GO》和《部落冲突》。这份漂亮的数据对于任天堂来说，无疑是一个非常好的开端，但本作的成绩并不意味着任天堂手游战略的成功，也不代表着今后任天堂的其他作品也能这样一帆风顺。

《超级马里奥 酷跑》的成功，与其自身强大的品牌效应和苹果不遗余力的支持密不可分，游戏上线后苹果甚至把它摆上了官网首页，这可是前所未有的待遇。并且因为它是任天堂真正意义上的第一款手游，从而引发了媒体和玩家们的强烈关注。但试想一下，未来即将推出的《火焰的纹章》、《动物之森》等作品，在普通玩家心中的知名度远远不及《马里奥》和《精灵宝可梦》，难以再现如此盛况。另外从实际情况来看，《超级马里奥 酷跑》过于“核心向”的理念在移动平台上仍然有些水土不服。今后如何在游戏品质与受众度上进行平衡，是非常值得任天堂思考的问题。





STARLY GIRLS
EPISODE STARSIA

New
電波人間のRPG™